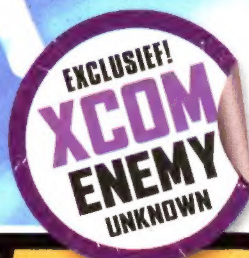
#225 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

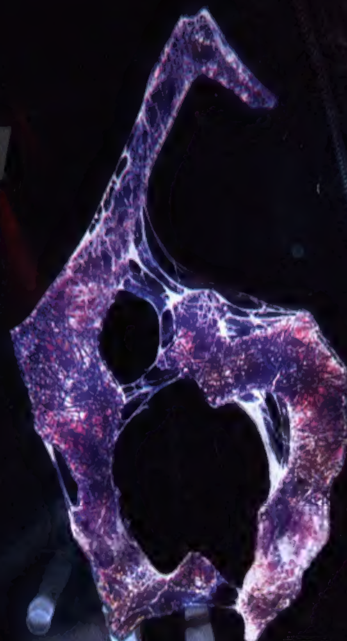


NEW SUPER MARIO BROS. 2
AL Z'N MUNTEN WAARD

DARKSIDERS II
ZALIG KNOKKEN MET DE DOOD

SLEEPING DOGS
LESJE VOOR ROCKSTAR

SOUTH PARK
GODDAMNED!





RESIDENT EVIL

PLUS: SPELUNKY IS DE ULTIEME VIDEOGAME • GILLEN ALS EEN MEISJE OM THE AMAZING SPIDER-MAN • F1 2012 UITDAGENDER DAN OOIT • IS ER NOG TOEKOMST VOOR CONSOLES? • ALLES OVER INDIEGAMES • LITTLEBIGPLANET WORDT VITA-TOPPER • TOP TIEN: FOUTE FIGUREN IN GAMES • PROJECT P-100 VRAAGT OM EXCUSES • SKYRIM: DAWNGUARD IS EFFE DOORBIJTEN • BLACKLIST WORDT 'BEST OF SPLINTER CELL' • SERIEUS OORLOGVOEREN IN ARMA III • MYSTERIE ROND THE SECRET WORLD • ZOMBIU: ENGSTE ZOMBIEGAME SINDS JAREN • LUIGI'S MANSION: DARK MOON • KINGDOM HEARTS 3D • EN MEER...

SEP'12 € 3,95 HUB WWW.PU.NL


NCSOFT


ARENANET

Pag. 058

INHOUD



Spelen met de dood, we zouden het niemand aanraden. Hoewel, als er ooit een kans was om dat te doen zonder al te verstrekkende gevolgen, is het wel in het toffe action adventure (met RPG-invloeden) Darksiders II!



Pag. 036



Pag. 044



Pag. 060



Pag. 068



Pag. 074

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2012 PRINT

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

DE HEL VAN SAMUEL



Ooit werkte er een gast bij de PU die de reputatie had dat ie alles te laat inleverde, zich misdroeg op trips en daardoor(?) toch een soort van lievelingetje werd. We dachten dat Wouter de rol van Skate glansrijk had overgenomen, maar het lijkt erop dat zich een nieuwe speler heeft aangediend.
De coverview die je zo gaat lezen, is er namelijk eentje met een verhaal. Samuel kreeg een paar weken geleden eindelijk z'n eerste echte trip toebedeeld. Naar Japan nota bene, tot grote jaloezie van de rest van de redactie. Wekenlang kreeg ik dagelijks een mailtje van Sam dat hij er enorm naar uitkeek.
Zondag checkte hij zich vast in, en maandag dacht hij: morgen ga ik naar het land van de rijzende zon! Maandagnacht werd ik wakker gebeld vanuit Japan: "WHERE THE HELL IS SAMUEL!?"
Onze kleine spanjool had zich een dagje vergist.
We hebben uiteindelijk voor elkaar gekregen dat hij toch nog naar Osaka kon vliegen en zelfs de persdag van Resident Evil 6 in z'n geheel heeft kunnen meemaken, maar het scheelde niet veel of deze coverview was er nooit geweest...

Maarten



IEMAND MOET HET DOEN

Er zijn mensen op de redactie die al bijna achttien jaar bij de PU werken en nog nooit in Japan zijn geweest, en er zijn mannetjes die zo'n trip naar het land van de rijzende zon in de schoot geworpen krijgen, terwijl ze amper droog achter de oortjes zijn.
Mazzelpikjes noemen we zulke ventjes. Goudhaantjes. Geluksvogeltjes. Kontjes met bof. En nee, we zijn he-le-maal niet jaloers, want iemand moet het doen, hè Samuel?



Jan



Kocht deze maand:

Een Volvo V70 met alles er op en er aan, inclusief... twee koffiebekerhouders! De verkoper was een PU-lezer dus ik kreeg nog een mooie korting ook.

Maarten



Speelde deze maand op:

De 3DS XL. De meeste gasten hier hebben veel kritiek op het apparaat, maar ik ben aangenaam verrast door het grote scherm en het mooie design.

Jurjen



Dronk deze maand:

Guinness. Ik was in Dublin, waar dat bier al eeuwen wordt gebrouwen. En dan moet je je even in de cultuur en geschiedenis van zo'n stad verdiepen.

Ondertussen...

Ward

Genoot deze maand van:

Het verslaan van Maarten tijdens mijn eerste potjes PES! De schreeuw: 'De druk is IMMENS', gaf wel aan dat mijn overwinning geen cadeautje was.



Samuel

Voelde zich deze maand:

Weer helemaal kind. Trips naar Japan zijn altijd tof, maar al helemaal als je in Capcom's headquarters mag vertoeven. Mega Man is m'n homeboy!



Ed

Genoot deze maand van:

M'n bootje. Eindelijk werd het zomer, en wat is het dan heerlijk om een bootje bij je huis te hebben liggen! Heb bijna elke avond een stukje gevaren!



JJ



Zag deze maand:

Iets waarvan ik het bestaan niet kende. Ik had er ooit wat over gehoord van mijn grootvader, maar het was mooi hem eens in het echt te zien.

Jeroen



Beet zich deze maand vast in:

Een echte arcade stick om die fighters toch nog een stukkie beter in de vingers te krijgen.

Wouter



Stond deze maand in de fik:

Vanwege de hitte én de brute shit die er uit mijn toetsenbord geramd werd voor nl.ign.com/movie. Nu doe ik écht alles wat ik leuk vind ook voor m'n werk.

Wordt vervolgd...

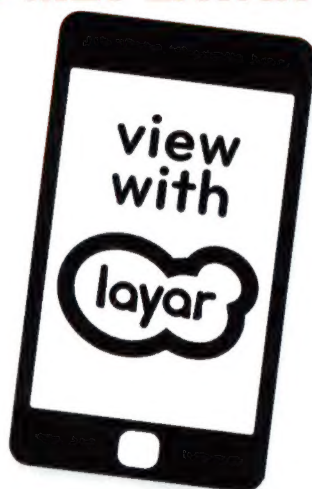
POWERKID!



Het was heel even reteheet in Nederland en menig redacteur kwam die week dan ook bezweet aan op de redactie. Gelukkig liggen overal stapeltjes t-shirts zodat je makkelijk effe wat schoons aan kunt trekken en droog achter je computertje kan gaan zitten.
Normaal zijn het promoshirts van vrij recente games die op deze wijze subtiel worden gejat, maar Ward vond ineens een collectorsitem: een Powerkid t-shirt van zo'n vijftien jaar oud! Zo'n ding brengt heden ten dage tienduizenden euro's op! Het shirt bleek dan ook uit Ed z'n bureaula "geleend". Een la waarin onze eindbaas allerlei shit heeft verzameld waarmee hij later z'n pensioen hoopt aan te vullen. Je begrijpt dat Ward het shirt meteen moest uittrekken toen Ed effe later binnenkwam. Die ouwe was not amused...

GRATIS EXTRA'S MET LAYAR

Power Unlimited heeft iedere maand veel voor het oog verborgen digitale extra's. Om die te kunnen zien, hoef je slechts de gratis Layar-app in Google Play of de App Store te downloaden op je smartphone.
Wanneer je vervolgens de pagina's scant waar het Layar-icoontje op is afgebeeld, kun je PU-TV items bekijken, filmpjes checken, meer (trip)foto's zien, direct je favoriete redacteur op Twitter volgen of de vetste apps downloaden.
Open de Layar-app en hou je smartphone boven de pagina's met een Layar-icoon. Klik vervolgens op 'tap to view' en de verborgen digitale laag opent vanzelf.



GROENE DWAAS

Als wat voor groene dwaas is Jurjen nou weer verkleed, vroegen we ons af toen we 'm zo afgebeeld zagen. Maar toen we hoorden dat de foto in Ierland was genomen, ging bij allesweter Ed een lichtje op. 'Dit is de outfit van een Leprechaun', sprak onze eindbaas onderwijzend, 'dat zijn mythische Ierse wezens die heel veel op Jurjen lijken. Ze zijn klein, gezet, graag op zichzelf, doen niemand pijn, leven in harmonie en zijn verzot op bier!



Uit den Ouden Doosch



Het warme weer en mijn vakantie die steeds dichterbij komt, deden mij denken aan twee jaar geleden. De nieuwe PU was uit, maar ik was drie weken vrij en zat thuis te chillen voor ik zou vertrekken naar Frankrijk. Kwam er ineens een idioot (Rendo) met een camera m'n achtertuin inlopen terwijl ik rustig zat te vissen! 'Of ik 'Bladeren met Ed' maar effe op lokatie wilde doen.' Check de QR-code en je kunt zien hoe dat afliep.
ED

★ PU-TV: *BLOOPER BONANZA*

Geloof 't of niet: deze maand stelden onze jongens alweer de ***zevende aflevering*** van Blooper Bonanza samen. Nou ja, ik geloof 't eigenlijk meteen. Van al die keren dat ik ze hier in de studio hoor geinen, aarzelen en stotteren, zou je elke wéék wel een ***Blooper Bonanza-aflevering*** kunnen samenstellen. Ikzelf doe alles altijd in één keer goed, dus ik kom er nooit in voor, dat snappen jullie. Hoewel...



YO! POST!



brief van de maand

BEDANKT VOOR DIE BLOEMEN!

Hee PU-gasten,
Maandag 18 juni kom ik nietsvermoedend van school, als ik te horen krijg dat er een pakketje bij het postkantoor is afgeleverd omdat ik niet thuis was toen de postbode hem kwam brengen.
Dus gelijk in de auto naar het postkantoor toe natuurlijk! Onderweg vroeg ik me de hele tijd af wat er nou in dat pakketje kon zitten. Eenmaal aangekomen bij het postkantoor, blijkt het om een redelijk groot pakketje te gaan, dus dat wekte nog meer nieuwsgierigheid op. Thuis snel de verpakking er afgehaald, komt daar in een keer een C.E van Ninja Gaiden 3 tevoorschijn! Ik schrok me natuurlijk het leplazerus, omdat ik geen idee had waarom de PU me dit pakketje had toegezonden.
Toen herinnerde ik me opeens weer de Quizt Je Dat? van nummer 221 waar ik aan meegedaan had. Ik win nooit iets, en dus had ik ook geen verwachtingen bij deze deelname, win ik zomaar de C.E. van NG3! Ik wil jullie even bedanken voor dit prachtige cadeau, dus bij deze: Thanks for making my day!
Groeten,
Grea | Internet

We laten de prijzen al jaren door stagiairs inpakken en opsturen, maar nu onze laatste aanwinst 'Skippy Zwarthoed' het doet, komt er dus eindelijk eens een pakketje aan. Wauw!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

REMAKES

Hallo allemaal,
Ik moet even iets kwijt over het fenomeen remakes uitbrengen in al dan niet opgepoetste versies.
Ik heb er in eerste instantie niks op tegen: het geeft een nieuwe doelgroep de mogelijkheid om oude maar goede spellen opnieuw te spelen.
Wat ik vaak goed vind uitpakken zijn de consolegames die geport worden naar de handheld (waar het remaken ook begon met de GBA).
In tweede instantie heb ik niks met de huidige weg van hoe remakes tegenwoordig 'gemaakt' worden. Dan doel ik op HD remakes als ICO, Shadow of the Colossus, Tekken, Devil May Cry etc.
Je kan op je backward-compatible console de originele versies ook nog gewoon spelen. HD heeft voor mij geen meerwaarde maar heb er ook niks op tegen (zeker niet als ze scherp geprijsd zijn).
Ik denk dat er bij jullie ook verdeeldheid heerst, want waar handheld remakes door jullie 'slecht' (veel lager dan het origineel) beoordeeld worden; Ocarina of time (OoT), Tales of the Abyss (TotA), StarFox 64 3D (fock het gebrek van 3D effect, lui oog ftl).
Daar worden HD remakes vaak 'mild' (gelijk of iets lager dan het origineel) beoordeeld.
Nu is het natuurlijk een kwestie van persoonlijke smaak, maar dit is iets dat mij opviel de laatste maanden.
En ik vind het jammer dat, door jullie oordeel, een paar mensen wat goede games missen (OoT, TotA), want die invloed hebben jullie!
Brian Kuijsters | Dorst

Ed wil een remake van z'n vrouw, maar hij betwijfelt of je van zulke ouwe shit nog iets toonbaars kan maken.

Gelieve de komende vrouwelijke stagiaire niet zwanger te maken

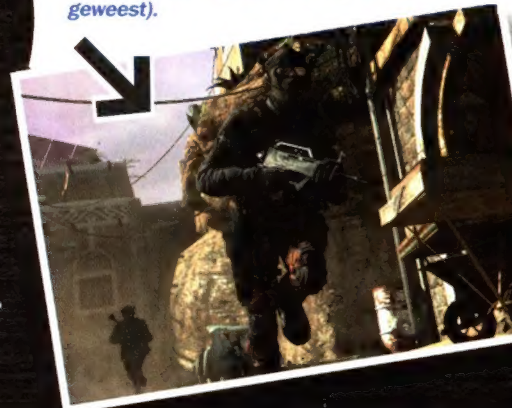
A2 RACER!

Hallo redactie!
Na het lezen van de brief van Rob van Kempen dacht ik; jezus dit ben ik! Ouder geworden (28) en andere prioriteiten dan gamen. Waar ik vroeger het geld niet had, heb ik er nu de tijd niet meer voor. Ruim tien jaar geleden was drie tot vier uur per dag gamen de norm. Met z'n tweeën op één toetsenbord knallen in Need for Speed II, verdwalen in Little Big Adventure 2 (die muziek!!:-)) en dubbel liggen bij het spelen van Monkey Island. En na de komst van een internetverbinding via de kabel stond Unreal Tournament

GEEN TOEKOMST VOOR BLACKOPS II

Beste PU,
Jullie blad is echt geweldig. Ik werd toen ik 11 was abonnee en nou ben ik 12.
Ik wil graag iets kwijt over Black Ops 2. Ik ben CoD verslaafd. Ik heb ze allemaal vanaf CoD 4. Ik heb de Call of Duty's altijd geweldig gevonden omdat er zo'n goed verhaal in zat, dat je bijna begon te janken als iemand dood ging. Ik heb vooral voorkeur voor de Modern Warfare's. Maar Black Ops vond ik ook geweldig. Maar waarom speelt Black Ops 2 zich dan in de toekomst af? Dat is totaal niets voor Call of Duty. Meer iets voor Halo. (Ik heb altijd al een hekel gehad aan Halo).
Ik heb al lang uitgekeken naar Black Ops 2. Maar toen ik de trailer zag, dacht ik echt dat ik naar een fan-made trailer aan het kijken was. Ik zag robots, rare debiele brillen waarmee je door de muren kunt kijken, een oude vent die blijkbaar Sgt. Woods was. Ik zag zelfs dat je in Jets kon vliegen. Sinds wanneer kan je in een CoD in een vliegtuig vliegen? Dat is iets voor Battlefield? En ja, ik weet dat MW3 zich in 2013 afspeelt, maar dat is nog niet zo erg, omdat eigenlijk alle oorlogen al gedaan zijn in de CoD's. Maar 2025? Hoe verzin je het? Ik snap dat sommige mensen het juist cool vinden dat het zich in 2025 afspeelt, maar ik en heel mijn klas niet.
Ik haat CoD nou nog niet, maar ik vind het wel jammer dat het zich in 2025 afspeelt. Mocht ik mijn mening veranderen over Black Ops, laat ik het jullie zeker weten. Maar tot nu toe, vind ik het shit.
Groetjes,
Levy Zeegers | Internet

We denken wel een mailtje van jou te zullen krijgen, Levy, want Black Ops II wordt echt weer heel vet, dat hebben Ward en Jan al kunnen zien. Als jij en je hele klas het alsnog kut vinden, mogen jullie met z'n allen op de redactie langskomen (om het toilet schoon te maken waar Wouter net op is geweest).



eigenlijk permanent te loeien op mijn pc. Heerlijk, die nostalgische gedachten!
Nu geef ik Counter Strike nog wel eens een zwengel en verwerk één verhalende game per jaar. Laat dat vast een waarschuwing zijn voor de tiener lezer: je neemt je voor niet zo suf en burgerlijk te worden en te blijven gamen. Dan knipper je met je ogen, ben je tien jaar verder en denk je "WHAT THE HELL?...".
De PU is echter altijd gebleven. Mijn eerste PU als abonnee viel ergens rond 1998 op de mat. Destijds met een Davilex game op de cover. Voor de jongere lezers: dat is iets om je zorgen over te maken! Maar ik had al betaald voor een jaar en dat bleek een goede keuze. Inmiddels lees ik de PU wel op een andere manier. Vroeger pikte ik er een paar games uit om over te lezen, maar nu lees ik hem elke maand van voor tot achter. Vooral ter vermaak. Ik hou van de schrijfstijl (met Jurjen als absolute favoriet) de humor en de karikaturale weergave van de redactie. Volgens Rob mogen jullie je dan wel richten op de "jongere" gamer maar ik geniet er ook nog steeds van. Ouder is niet synoniem aan volwassen, dat kunnen jullie op de redactie vast beamen;-) Ga zo door en ik blijf nog anderhalf decennium lid!
De groeten,
Björn Berings | Internet

Ed weet precies welke cover je bedoelt. "Vermoedelijk de lelijkste die we ooit gemaakt hebben", sprak hij lachend. Maar waarom blijf je nog maar 15 jaar lid? Of heeft iemand je verteld dat Ed dan met pensioen gaat?



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Hey baklappen,
Jullie zijn het beste gamesblad op de hele wereld!! Jullie hebben ook de beste gamevideos op deze aarde! Dat was dan het geslijm. Hier zijn wat vraagjes.

1. Gaan jullie nog de X-factor game reviewen?
3. Heb je gezien dat er geen vraag 2 is?
4. Weten jullie nog een leuke game van ongeveer 20 euro (Ik hou van realisme en sandbox)?

Hessel de Jong | Internet

① Nee, Ed wil alleen een uitzondering maken voor een eventuele 'Hotter than my daughter'-game.
③ Heb je gezien dat er geen antwoord 2 is?
④ Ga eens met wat vormpjes naar de zandbak, realistisch en kost je niets!

Hallo epische redactie van de Power Unlimited,
Zouden jullie mij antwoord kunnen geven op mijn vragen?

1. Gaan jullie nog een preview schrijven over de nieuwe F.E.A.R. MMO "F.E.A.R. Origin Online"?
2. Gaat dit spel ook in Nederland uitkomen of blijft dit gelimiteerd tot Korea?
3. Is er bekend of er een volwaardig vierde deel in de F.E.A.R. serie gaat komen?

Maikel Borst | Internet

① Alleen als we je tweede vraag met 'ja' kunnen beantwoorden.
② Daar kunnen we nog geen 'ja' op zeggen.
③ Alleen voor de titel zou dat eigenlijk al moeten: F.E.A.R. 4...

Beste redactie van de PU,
Ik heb een paar korte vraagjes die ik graag beantwoord zou willen hebben.

1. Komt er een Left 4 Dead 3?
2. Komt er een vervolg op Batman Arkham City?
3. Komt er een special edition van BO2?

Arnoud van Bree | Veldhoven

① Zeker!
② Uiteraard!
③ Absoluut!

Hey PU-peeps,
Ik heb een vraagje voor jullie.

1. In de PU's van 2011 kwam ik elke keer een pasje van World of Tanks tegen voor 1500 gold. Kunnen jullie ze er niet meer terug indouwen :D?

Rick | Internet

① Wordt moeilijk met die goudprijzen van tegenwoordig.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

TENNISGAME

Ik zat nog nummer 222 van PU te lezen en nadat ik de zoveelste tennisgame van Mario gereviewd kreeg (en het kreeg best wel een te hoog cijfer volgens mij). Lees ik een paar bladzijdes verder over een game die Jurjen ook reviewde, dat games geen vernieuwing krijgen en dat ze maar een paar features toevoegen.
Mijn reactie: WTF. Ik weet dat Jurjen van Nintendo houdt maar dat moet niet zijn professionaliteit hinderen, het wordt wel een beetje irritant om Jurjen iets te zien afkraken terwijl de game die hij een hoog cijfer heeft gegeven precies hetzelfde is. Hij heeft wel gelijk maar dan moet hij geen uitzonderingen maken.
Omur | Internet

WTF? Is dat de World Tennis Federation?



YO! ART

Hey guys,
Ten eerste wil ik zeggen dat de PU elke keer weer gaaf is! En dat ik JJ's feature over DmC interessant vond en ik weer een stukje wijzer ben over de game die nog moet komen.
Vragen heb ik niet of toch wel misschien dat er binnenkort weer een coole poster in de PU komt?
Verder kan ik niet wachten op de volgende PU vol games en fun.
Ik kan alleen hopen dat mijn tekening er in komt en dat jullie hem natuurlijk te gek vinden.
Met vriendelijke groet,
Patricia Markovic | Alkmaar

Deze maand hebben we twee posters! Maar als je zo kan tekenen, heb je toch helemaal geen posters nodig in je kamer?



KULUM



twitter.com/jeroenroding

Op reis naar:
- De redactie.
- Het tuintje van mijn ouders voor een vegetarische BBQ.



Speelt:
Nog steeds met mijn Skylanders, en ik blijf maar in de wereld van Skyrim ronddolen.





Alle redacteuren zijn inmiddels aan de beurt geweest, maar onze jongens zijn zulke boeiende persoonlijkheden, dat we er gewoon een tweede ronde Kulums tegenaan knallen!

SKYLANDERS

Naast mijn zwak voor Transformers (de verzameling groeit gestaag) ben ik een enorme Skylanders-fan. Dat komt omdat ik de game en met name de techniek erachter bijzonder interessant vind. Toegegeven, dat die figurines ongelofelijk vet zijn, speelt misschien ook wel een piepklein rolletje...
Wat me brengt bij het volgende. In Amerika loopt een actie met Lays chips waarmee je kunt sparen voor Skylanders Sidekicks,



kleine hulpjes die met je Skylander-figuurtje meelopen. Punt is, ik wil ze maar ik zou niet weten hoe! Dus mocht je heel toevallig in de US wonen en mij een groot plezier willen doen... Graag!

NEWSROOM

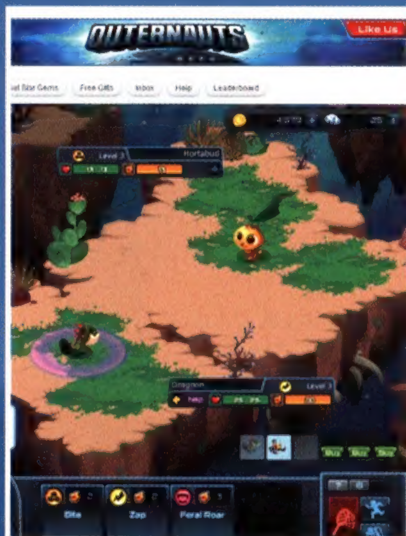
Nederland heeft ze niet, die echt grote tv-series waar je voor thuisblijft. Amerika heeft ze wel en gelukkig kunnen we dit soort vette series dankzij onder andere HBO gewoon hier bekijken.



Laatste aanwinst is wat mij betreft Newsroom. Een serie over een nieuwsredactie en diens presentator (anker) die de boel aan elkaar praat. Heerlijke dialogen, mooie montage etc. Ga het zelf eens bekijken als je in de gelegenheid bent.

FACEBOOK

Het wordt nog mijn dood dat Facebook, of op z'n minst m'n financiële ondergang.
Ik haat al die gamedevelopers die games aan het ontwikkelen zijn voor dat platform.



Zeker wanneer het zulke toffe dingen zijn als Outernauts van Insomniac, mijn laatste verslaving. Het is een soort Pokémon met Sim City invloeden Aaaargh!!!!

EET MOMENTEEL



Spul van de Vegaslager

Wat een uitvinding, die vegetarische slager! Normaal kocht ik altijd supermarkt-troep of van die kaas- en groenteburgers. Maar tegenwoordig is het dus... de Vegaslager! Geen procentje vlees, zo beweert de man, maar die shit ziet er zo echt uit dat ik twijfel. Vega ballen, Vega kip en Vega tonijn... bizarre shit. Maar wel lekker!

FRAMEDROP

En dan nu gewoon effe dikke reclame! Een paar maanden geleden verklapte onze tekenaar Jordi mij dat er een bundel met Framedrop-strips aan zat te komen. En ik kan je vertellen, hij is inmiddels klaar en staat als



universele app in de App store! Wat je daarvoor krijgt? Nou wat dacht je van de dertig leukste (volgens Jordi dan) stripjes die in PU hebben gestaan! Dus check snel de Appstore want daar moet hij inmiddels staan voor het luttele bedrag van precies 0,79 Euro.





QUINTINO - VATO GONZALEZ & MC TJEN

SICK INDIVIDUALS - LA FUENTE MC GEE - ERICK E

THE PARTYSQUAD - DE AVONDPLOEG - DJ JEAN



SLAM!FM

BLOEMENDAAL AAN ZEE

ZATERDAG 1 SEPTEMBER 14:00-23:00

KAARTEN € 19,50 EX FEE

CHECK SLAMFM.NL

Power Spy

● Het grote nieuws van de afgelopen maand was niet de terugkeer van Andre Kuipers op Aarde, de massale moordpartijen in Syrië, de verhoging van de pensioengerechtigde leeftijd of de benoeming van Van Gaal tot bondscoach van Oranje... maar natuurlijk het vrijgeven van maar liefst twee hele screenshots van GTA V!

● De PU gaat niet over een nacht ijs en zal op basis van een uitgebreide analyse van beide screenshots in het komende nummer een twaalf pagina's tellende preview van GTA V maken.

OPNIEUWS

● Voorafgaand aan deze vlaag van totale vrijgevigheid had Rockstar een statement naar buiten gebracht waarin ze excuses aanboden voor het feit dat hun games altijd zo veel tijd kosten om af te maken.

● De Powerspy wil dan ook niet weten hoeveel tijd het produceren van genoemde screenshots heeft gekost. Uitgaande van Rockstars werktempo is het niet onwaarschijnlijk dat GTA V daardoor zeker weer drie maanden extra is uitgesteld.

● Het waren natuurlijk wel twee hele mooie screenshots.

● FIFA 13 gaat werken met Kinect. Een van de nieuwe mogelijkheden wordt het schelden op de scheidsrechter.

● De Powerspy vraagt zich af: waarom? Hebben jullie al eens een scheids gezien die na een scheldpartij zei: 'sorry, je hebt helemaal gelijk, ik trek die rode kaart weer in'?

● En voor JJ heeft die shit ook geen nut, die scheldt sowieso de hele wedstrijd aan een stuk door. Zou voor hem beter zijn als hij spelers van de tegenpartij via de Kinect kon slaan.

● Microsoft heeft de afgelopen maand de naam 'Xbox 8' laten vastleggen.

● Wat erg verwarrend is voor gamers met een beperkte herseninhoud. Die zullen zich straks massaal afvragen hoe ze toch de Xbox 3 tot en met 7 hebben kunnen missen.

En wat willen we niet

Wat moeten next-gen consoles ons brengen?

Leuk dat speculeren over de PS4 en de Xbox 8, maar wat willen wij gamers eigenlijk van die apparaten? En wat willen we niet?

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Wat we willen

- Cloud gaming, maar niet ten koste van alles. Er zijn nog altijd gamers die graag hun spelletjes fysiek willen kopen.
- Een flinke harde schijf voor media storage want als internet een keertje wegvalt, willen we bestanden ook fysiek kunnen benaderen.



- Een stil apparaat (mijn Xbox 360 Slim staat in een kastje en die gaat toch wel een beetje loeien na een paar uur).
- Een koel apparaat (mijn PS3 staat in een kastje en die wordt bloedheet na een paar uur).
- Eenvoudige koppeling met andere apparaten.
- Een drive. Je wilt je fysieke films en cd's nog wel kunnen afspelen.
- Backward compatibility, zodat je oude Xbox 360 en PS3-games kunt spelen.
- Meer horsepower.
- Meerdere HDMI en USB-aansluitingen.
- Het apparaat gratis kunnen ophalen bij een winkel naar keuze (utopisch, maar toch).

Wat we niet willen

- Een groot, log apparaat.
- Lange laadtijden bij het op starten van apparaat en games.
- Zesduizend wachtwoorden en submenu's om bij je content te komen.
- Ring of Death, krassen op disc, gehackte accounts... die shit mag echt nooit meer gebeuren.
- Andere controllers, de huidige PS3 en Xbox 360-controllers voldoen prima.



- Een halfbakken upgrade van Kinect waardoor sommige games nog steeds niet goed werken.
- Een Move XL-controller voor mensen met grote handen.
- Een Move Slim-controller voor mensen met kleine handen.
- Tientallen verschillende abonnementenservices. Graag duidelijkheid vanaf het begin wat dingen gaan kosten.
- Een hoge aanschafprijs.

Logische stap

Developer Kid Icarus gesloten

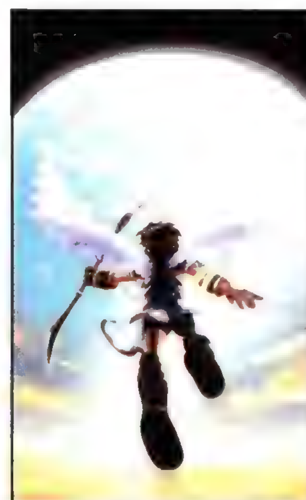
Project Sora, de studio waar Kid Icarus: Uprising werd gemaakt, is onlangs gesloten. Ging het dan zo slecht met die studio? Welnee, eigenlijk is alles juist volgens plan gegaan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Project Sora is sinds de oprichting in 2009 nooit meer geweest dan een ad-hoc studio voor de ontwikkeling van Project Sora, wat dus later Kid Icarus: Uprising bleek te zijn. Het was min of meer een verlengstuk van Nintendo's eigen studio's, voor ruim zeventig procent eigendom van Nintendo, maar dan met de onafhankelijke Masahiro Sakurai (die per se freelancer wil blijven) aan het hoofd.

Inmiddels heeft Kid Icarus: Uprising de naam Kid Icarus weer redelijk succesvol op de kaart gezet (780.000 exemplaren is niet slecht voor een hardcore shooter op de 3DS) en Sakurai had al aangegeven geen sequel te willen maken. Dus is de enige logische volgende stap het sluiten van Project Sora.

En Sakurai? Die werkt inmiddels met Namco Bandai aan de nieuwe Smash Bros. voor Wii U en 3DS. Als freelancer, welteverstaan.



“We willen de consolewereld reboothen.”



Ouya's designer Yves Béhar laat er geen gras over groeien

Handige moeder

Iedereen heeft een moeder, daar gaan we tenminste van uit. En iedere moeder heeft hobby's. Hobby's waar je doorgaans niks mee kunt.

Maar deze ma, die lekker met glas in lood knutselt, zette toch een leuk raampje in elkaar. En of je het nu mooi of lelijk vindt, ze heeft in één maand meer Half-Life in elkaar gezet, dan Valve in de laatste zes jaar.



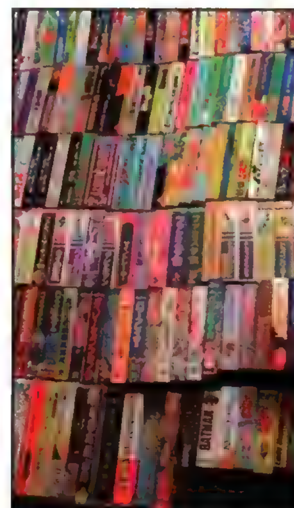
1.000.000 euro!

Cashen met games

Een Fransman heeft onlangs zijn complete gamecollectie de deur uit gedaan voor het lieve sommetje van 999.999 euro.

Het betrof alle games die ooit zijn uitgekomen voor een Nintendo- of Sega-console. Sommige van de games zaten nog netjes in de fabrieksverpakking.

De PU-redacteuren hebben inmiddels ook een aardige verzameling aangelegd, maar hun games zitten niet in de verpakking. Zou ook een heel slecht teken zijn voor een gamejournalist...



Nu ook op consoles

Angry Birds blijft hot

Je zou toch zeggen dat we het nu wel een beetje gehad hebben met Angry Birds. We hebben die vogels inmiddels wel in alle mogelijke vormen op die varkens afgeknald, toch?

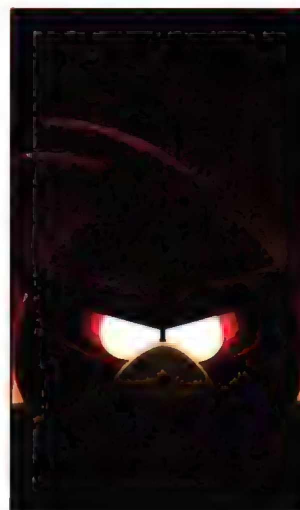
door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Niets is minder waar. Van de laatste game, Angry Birds Space, werden in drie maanden tijd meer dan tien miljoen exemplaren verkocht en de vogels komen binnenkort ook naar de consoles.

Natuurlijk zal ook Angry Birds ooit z'n verzadigingspunt bereiken, maar er zijn mijns inziens twee redenen die dat nog steeds uitstellen.

Ten eerste het gebrek aan concurrentie. Noem mij maar eens één game die net zo goed werkt op de iPad als dit spel. Die shit is er voor gemaakt. Ik weet ook zeker dat AB op de console met een controller minder gaat werken.

Ten tweede is AB een game die iedereen kan spelen, zelfs de grootste kneus. Dus als je allergisch bent voor die vogels, dan heb je voorlopig nog wel een probleem.

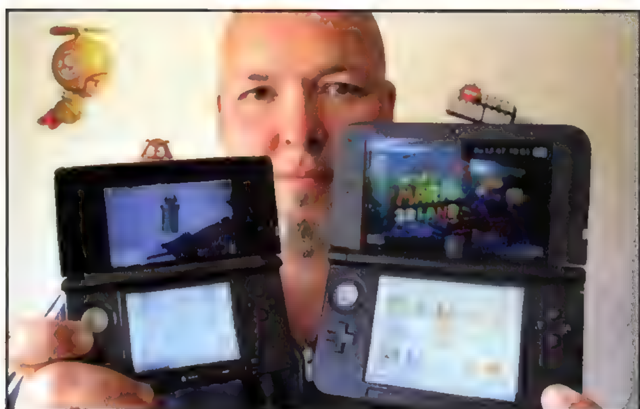


Plussen en minnen

Jurjen speelt met 3DS XL

Natuurlijk heb ik de 3DS XL al; systemen waar je Mario op kunt spelen, daar kan een mens er nooit te veel van in huis hebben. Vanzelfsprekend is het grote 3D-scherm de belangrijkste reden om een 3DS XL te halen, maar de volgende drie dingen vond ik ook wel noemenswaardig.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



1 Handligging
Door het grotere formaat ligt de 3DS XL bij mij een stuk lekkerder in de hand. Het is nog steeds niet het comfort van een echte controller, maar vooral het drukken op de schouderknoppen voelt een stuk minder krampachtig. Ook een plus: de hoeken zijn minder scherp.

2 Design
Het apparaat is minder glimmend en voelt wat goedkoper, plastic-achtig aan. Bij de 3D-schuifknop zit nu een voelbaar klikje tussen 'heel weinig 3D' en '3D helemaal uit'. Geen idee wat ik daarvan moet vinden. De solide stylus die overdwars in de achterkant is gestoken is wel een vooruitgang, die originele telescoopstylus is nooit mijn vriend geworden.

3 Overdracht
Doffe ellende! Het overzetten van identiteit en software van het ene naar het andere 3DS-systeem is enorm omslachtig en aan het eind van de rit waren al mijn vierenzestig downloadable games van beide systemen gewist. Jawel, die kan ik gratis (stuk voor stuk) opnieuw downloaden van de Nintendo eStore, maar zoiets doet een mens niet voor zijn plezier.

Power Spy

- Overigens kun je de acht ook als een liggende acht zien en dat zegt het 'Xbox Infinite'.
- Zou Microsoft daarmee bedoelen dat de volgende generatie Xboxen wel de hele looptijd meegaat en niet al na een half jaar een Red Ring zal tonen?
- EA-baas John Riccitello schijnt onder druk te staan vanwege de matige prestaties die EA heeft geleverd onder zijn leiding.
- Bij zijn aantreden een aantal jaar geleden riep hij dat hij van EA in 2011 weer de number one publisher zou maken. Activision staat echter nog steeds stijf op één.
- Tja, als je gaat roepen dat je Call of Duty gaat verstaan met Medal of Honor, dan sta je inderdaad wel een paar kilometer buiten de realiteit.
- Als we de geruchten mogen geloven, zou Peter Moore (die gast met die GTA-tattoo's op zijn arm) in de running zijn om de toppositie over te nemen. De sportdivisie van EA draait namelijk super.
- Deze switch heeft de zegen van de Powerspy, aangezien het de persconferenties van EA in ieder geval een stuk leuker maakt. Riccitello zag er altijd uit als een n00b die per ongeluk in Divisie 1 van FIFA 12 was terechtgekomen.
- Als je wil weten hoe dat er uitziet, moet je je het gezicht van Maarten voorstellen als hij FIFA tegen JJ speelt.

Power Spy

- Overigens hoeven we geen medelijden te hebben met Johnnie Boy. De gast is loaded en als hij niks te doen heeft, kan ie altijd nog online Medal of Honor gaan spelen.
- Moet EA natuurlijk niet binnenkort de stekker uit de servers gaan trekken.
- Elders in Opnieuws kun je lezen dat een Fransman zijn complete collectie Nintendo- en Sega games voor 999.999 dollar heeft verkocht en dat een groot deel van die games nog in de originele verpakking zat.
- Maar waar heeft die gast die games dan voor gekocht?
- Of zou hij twintig jaar terug al hebben gedacht dat als hij nu maar alle games van Nintendo en Sega zou kopen en die netjes in de verpakking liet, hij ooit 999.999 dollar zou verdienen?
- De Powerspy gelooft er niks van. Hij dacht natuurlijk dat ie er een miljoen voor zou krijgen.
- Is hij toch mooi voor een euro het schip in gegaan.
- De kopers hebben vast stevig onderhandeld.
- Een vader wil Microsoft een proces aandoen omdat zijn zoontje voor ruim 1100 dollar shit via Xbox Live kocht.
- Volgens de vader wist de jongen niet dat het om echt geld ging en maakt Microsoft dat ook niet goed duidelijk.
- De Powerspy doet niet mee aan deze opvoedkundige discussie, maar vraagt zich alleen af waaraan je in hemelsnaam 1100 dollar moet besteden op Xbox Live?
- Of de jongen moet voor de komende 22 jaar een Xbox Live Gold membership hebben afgenomen.
- In dat geval noemt de Powerspy deze knaap slim.
- Wie weet hoe duur de service nog gaat worden de komende jaren. Heeft die gast zijn pa toch mooi een hoop geld bespaard.

Goede ontwikkeling

Pratchett schrijft voor Tomb Raider

Rhianna Pratchett is de lead writer van de nieuwe Tomb Raider geworden. Nu kun je je schouders ophalen en denken so what? Maar het is best een berichtje waard.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Rhianna Pratchett is een ex-gamejournaliste die voor de Engelse PC Zone en de Guardian schreef maar switchte naar het schrijven van (achtergrond)verhalen voor games. Ze is tevens de dochter van Terry Pratchett, en wie die niet kent, is een baklap van de buitencategorie.



In 2007 werd Rhianna genomineerd voor een BAFTA naar aanleiding van haar werk voor Heavenly Sword en een jaar later won ze een Writers' Guild of Great Britain 'Best Videogame Script' award voor het spel Overlord.

Pratchett is een stoer wijf maar ook een beetje eng. In de tijd dat ze nog voor PC Zone UK werkte, kwam ik haar regelmatig tegen op perstrips. Bij het spelen van shooters schoot ze menig mannelijke collega met de staart tussen de benen naar huis. Ze was bij het magazine bovendien de hardwarespecialiste! Ik bedoel maar.

Tijdens een persevenement voor Overlord II kwam ik haar in Delft weer tegen op de burelen van Triumph Studios waar ze toen net aan het werk was voor het verhaal van de nieuwe game.

Het is overigens een goede zaak dat gamedevelopers steeds vaker specialisten inroepen om hun verhalen meer body te geven, want over het algemeen zijn de plots niet echt om over naar huis te schrijven.

Games waar Rhianna het verhaal (geheel of gedeeltelijk) voor heeft geschreven, zijn Mirror's Edge, Heavenly Sword, Dungeon Hero, Overlord, Overlord: Dark Legend, Overlord: Minions, Overlord II, Prince of Persia (aanvullende dialogen) en Risen (Engelse lokalisatie).

"Consoles met een lange levenscyclus, dat is de grootste fout die Sony en Microsoft ooit hebben gemaakt."



Square Enix' technologie-opperhoofd Julien Merceron vindt dat er liever gisteren dan vandaag nieuwe consoles moeten komen

Doel niet gehaald

EA-baas bang voor zijn baan

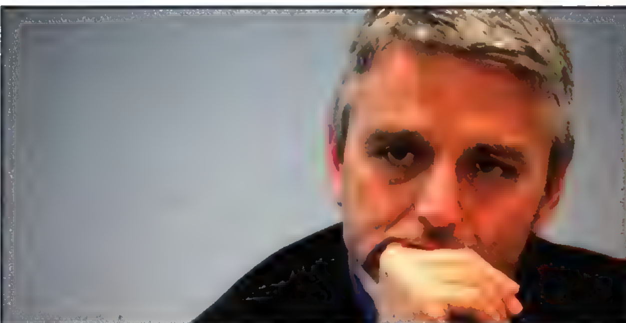
Volgens de bekende analist Pachter heeft EA-baas John Riccitello hem in een zeldzaam openhartig gesprek gemeld dat hij vreest voor zijn baan bij EA.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Riccitello's streven was om van EA binnen een paar jaar weer de nummer 1 publisher te maken door als eerste publisher echt vol voor digitale verkoop te gaan. En dat doel had in 2011 bereikt moeten zijn.

Helaas voor hem waren voor dit plan next-gen consoles noodzakelijk en die zijn er in 2012 nog steeds niet. Hierdoor loopt Riccitello flink achter op schema en blijft Activision de baas, en dat steekt veel mensen binnen en buiten EA.

Mocht Riccitello de zak krijgen, dan zullen we 'm niet meteen in de rij zien staan bij een uitzendbureau. Met z'n vele miljoenen op de bank hoeft de man niet meteen vakken te gaan vullen bij Walmart.



"Geen commentaar"

Microsoft over geruchten over een eventuele overname van Activision



Unity tijdelijk Xbox 360-exclusive

Het is alweer enige tijd stil rondom onze vrienden van Bungie die toch alweer een tijdje werken aan hun nieuwe game Infinity voor Activision.

De Glazen Bol ziet nog steeds dat de game gepland staat voor eind 2013 maar ziet ook dat de game 'in ieder geval tijdelijk' Xbox-exclusief wordt en ook naar de opvolger van de 360 komt.

De beoogde releasedatum wordt kielekiele, maar áls ie het redt, wordt het onderhand wel tijd dat Bungie en Activision de eerste pers-events rondom Unity gaan organiseren. Ik stel me bij deze alvast beschikbaar!

Ouya wil onder de tv

Krijgen we straks vier consoles?

Het zou zo maar kunnen dat Sony, Microsoft en Nintendo binnenkort concurrentie gaan krijgen van een vierde consolebouwer.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Naast geruchten over een console uit de Steam-hoek, is er nu ook sprake van een console die op Android draait en die helemaal bedoeld is voor indies, oftewel onafhankelijke developers. Een console die 99$ kost en die alleen free-2-play games zal bieden. Klinkt goed, toch?

Om dit opmerkelijke plan werkelijkheid te laten worden heeft de Ouya, wat de (code)naam van de console is, zich ingeschreven bij Kickstarter en daar binnen een week dik twee miljoen dollar opgehaald voor de productie van het apparaat. Moeten de grote drie al bang worden?

Nou, ik denk niet dat ze er bij Sony, Nintendo en Microsoft al wakker van liggen. Ouya is een fantastisch initiatief, maar wat kun je bouwen van twee miljoen dollar? Dat kan grafisch en technisch niet al te veel worden. En waar is je geld voor reclame? En wie wil enkel f2p-indiegames spelen? Natuurlijk zijn die mensen er, maar dat zijn niet de aantallen die de grote drie zoeken.

Bovendien kun je die games ook op je mobiel en tablet spelen. En reken maar dat de grote drie de indiemarkt in de gaten houden en de krenten uit de pad zullen halen. Die power hebben de drie, en Ouya niet. Dit project draait om goodwill, en niks is zo onbetrouwbaar als goodwill.

Als de mensen achter Ouya van plan zijn om gewoon iets leuks en kleins in de markt te zetten, echt iets voor de fan, dan zie ik dit wel van de grond komen, maar de grote drie aanvallen is er niet bij.





Lekker fantaseren

Next-gen gossip

Geen nieuwe consoles op de E3, maar we gaan natuurlijk gewoon door met roddelen en fantaseren over de nieuwe Xbox en PlayStation.

door Jan
twitter.com/janmeijroos

- Het onlangs gelekte patent van de Xbox 360-opvolger laat zien dat het een 'scalable' console wordt, oftewel, een console die je jaar na jaar, net als een PC, kunt upgraden.
- Het is geen gerucht dat Sony, stream service Gaikai heeft gekocht voor 350 miljoen. Gossip is wel dat Microsoft concurrent OnLive zal kopen en dat de PS4 volledig draait om Cloud Gaming.
- Microsoft heeft de naam Xbox 8 of beter gezegd Xbox Infinite vastgelegd.
- Volgens de CV van Atilla Vass heeft hij bij Sony sinds 2010 twee jaar gewerkt aan de ontwikkeling van een next-gen console. En als we weten dat de ontwikkelingstijd van een console meestal vier jaar bedraagt...
- Microsoft schijnt het aanbod te hebben gehad om een meerderheidsbelang in Activision te kopen, waarmee de Call of Duty-franchise een exclusieve reeks voor de Xbox zou kunnen worden.

Max Payne 3

Rockstar pakt cheaters aan

door JJ
twitter.com/GKJJ

Rockstar lijkt als eerste publisher een prima maatregel tegen cheaters te hebben gevonden: de Cheaters Pool.

Iedereen die de afgelopen maand via bugs, mods of op andere wijze heeft gecheat in Max Payne 3, kan vanaf begin deze maand online alleen nog maar tegen mede-cheaters gamen. De kneuzenpool dus. Zullen die jankerds vast weer hele competities opzetten wie van hen het beste kan cheaten binnen het cheaten.



Power Spy

- Groot nieuws was natuurlijk de aankondiging van de nieuwe console, de Ouya, die 99 dollar zou moeten kosten, draait op Android, en open source zodat mensen zelf met de software aan de slag kunnen.
- Veel gejuich op het interweb omdat men het leuk vindt als de grote hardwarepartijen aangevallen worden door buitenstaanders. Helemaal als die buitenstaanders geen geld hebben.
- Maar de Powerspy is vrij sceptisch over het hele verhaal. Ouya roept dat Tripple A-titels naar de console zullen komen. Maar welke dan? En denk je echt dat publishers games willen uitbrengen voor een console die zich uitermate makkelijk laat hacken? Die steken hun snikkel nog liever in de papierversnipperaar.
- En wat voor console kun je voor 99 dollar maken, er van uitgaande dat je er ook nog een beetje geld aan wil verdienen?
- En dan die controller? Waarom die leveren als vrijwel alle Android-games gemaakt zijn om op een touch screen device te spelen?
- Kortom, de Powerspy heeft het gevoel dat de Ouya wel eens heel snel omgedoopt zou kunnen worden tot de Ouno.
- Sony komt naar alle waarschijnlijkheid binnenkort met een nieuwe, kleinere en opgepimpte PlayStation 3.
- Het is te hopen voor de Belgen dat ze het nieuws goed volgen en lezen, want anders gaan er veel teleurgesteld zijn als ze thuis hun nieuwe 'PS4' opstarten.
- 'Amaai, die graphics lijken toch goe veel op die van den PS3'.
- Ook de nieuwe opklaplade waar de disk in moet, zal in België mogelijk tot problemen leiden. En maar zoeken die gasten...
- En nu geen zeikbrieven sturen dat we Belgen discrimineren. Dat heet humor.

»

Leeuwen vs kuikens

Tokyo Jungle bij de beesten af

Dat ze er in Japan qua games soms rare voorkeuren op nahouden, weten we inmiddels, maar wat ze nou weer bedacht hebben...

door Jan
twitter.com/janmeijroos

De PS3-game Tokyo Jungle is al uit in Japan en volgens mijn bronnen staan een Amerikaanse en Europese release ook op stapel. Wanneer precies is nog onduidelijk, maar het wordt absoluut een titel waar de Partij van de Dieren Kamervragen over gaat stellen.

Wat is precies de deal? De game stelt een Tokyo voor waar alle mensen zijn verdwenen, het hoe en waarom moet je al spelend achterhalen. De enige die nog in de I Am Alive-achtige stad achter zijn gebleven, zijn dieren die vrij door elkaar rondlopen. En dat is natuurlijk vragen om problemen.

Elk beest moet zien te overleven en dat geldt onder andere voor leeuwen, vossen, beren, bevers, hyena's, gazellen, tijgers, nijlpaarden, krokodillen, kuikens (!) en in de hoofdrol... dwergkeeshonden. Jawel, fucking dwergkeeshonden!! In totaal kent de game meer dan tachtig diersoorten.

Tokyo Jungle is een survival-horror game waarbij het de bedoeling is grote groepen dieren aan te maken om gevechten met andere groepen te overleven.

In theorie zouden kuikens het kunnen winnen van een tijger, dus je begrijpt dat ontwikkelaar C.A.M.P. een wel heel aparte dierentuin heeft bedacht. Het is bij de wilde beesten af...



Power Spy

- Net als het humor is dat al die Belgen al weken roepen dat ze half augustus Oranje gaan verslaan tijdens de vriendschappelijke wedstrijd in Brussel. De Powerspy heeft er hard om gelachen.
- Borderlands 2 krijgt een zogenaamd 'infinite leveling' systeem. Oftewel, je kunt jouw personage straks oneindig levellen.
- De vraag is nu of we dit aan Wouter moeten vertellen. Die voelt zich namelijk altijd verplicht om voor een review de desbetreffende game helemaal uit te spelen.
- Microsoft zal ter ere van de launch van Halo 4 een speciale limited edition Xbox 360 op de markt brengen die geluid maakt.
- Dat is op zich niks bijzonders want de huidige Xbox 360 maakt ook geluid, maar dit keer gaat men wat verder dan stofzuigersoundbites. De console moet naar verluid de Halo themesong laten horen als je hem aanzet.
- Codemasters komt met F1 Race Stars, een Mario Kart-achtige Formule 1 game die best realistisch is.
- Zo kun je nu eindelijk, net als in het echt, de idioot op de track uithangen met Hamilton en Maldonado.
- JJ was laatst samen met een collega aan het werk op een race-event in de UK waar Vettel een demo reed in een Playseat in Gran Turismo 5.
- De collega won daarbij een weddenschap omdat hij durfde Vettel bij het instappen in de Playseat uit te leggen welk pedaal het rempedaal en welke het gaspedaal was.
- Een dag later won de lolbroek opnieuw 10 euro toen hij Webber aangaf hoe hij met de flaps op het stuur moest op- en terugschakelen.
- Overigens had Webber de tip duidelijk nodig want de man bakte er helemaal niks van. Hij dacht blijkbaar dat Gran Turismo 5 een sandboxgame was, zo vaak zat hij in de grindbak.

OPNIEUWS

Altijd rozengeur en maneschijn?

view with layar

Gamechick als vriendinnetje

Geef maar toe; ook jij hebt wel eens gedroomd van zo'n rondborstige, schaars geklede gamechick in je armen. Toch, stel dat het echt je vriendinnetje was, zou dat wel werken in de praktijk?

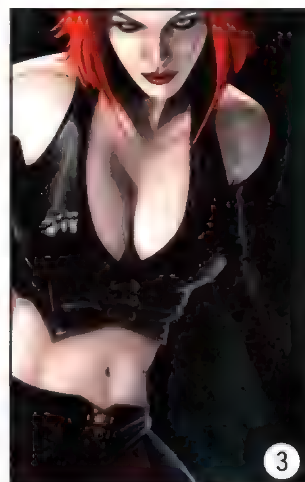
door **Jan**
twitter.com/janmeijroos



1 LARA CROFT (Tomb Raider)
Pros: Ze is sexy, slim, rijk, atletisch en met Lara heb je nooit saaie vakanties.
Cons: Haar huis is opgeblazen dus je kan niet bij haar inwonen, tijd om samen GTST te kijken heeft ze nooit (ze is altijd op trip) en ze is waarschijnlijk in alles beter dan jij.

2 ELENA FISHER (Uncharted)
Pros: Trouw, de ideale girl next door, grappig en een gerespecteerd journaliste!
Cons: Ze wil zichzelf nogal eens in de nesten werken en dan mag jij haar, al dan niet met een minileger, weer gaan redden.

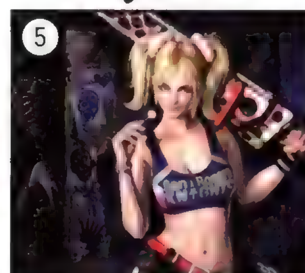




3 RAYNE (Bloodrayne)
Pros: Supersexy, dierlijke passie, en je weet wat ze zeggen over vrouwen met rood haar.
Cons: Het blijft een beetje lastig uitleggen aan je ouders, of ze nog wat vers bloed in de koelkast hebben staan voor je nieuwe vriendin. Bovendien komt deze dame alleen als het donker wordt tevoorschijn. Dat worden slapeloze nachten.

4 PRINSES ZELDA (The Legend of Zelda-serie)
Pros: Een prinses trouwen heeft zo zijn voordelen. Met Zelda zit je er tot ver na je pensioengerechtigde leeftijd warmpjes bij.
Cons: Zelda wordt vaker wel dan niet ontvoerd, wat een vreselijk onhandig wicht is het eigenlijk ook.





5 JULIET STARLING (Lollipop Chainsaw)
Pros: Lekker naïef, prachtig koppie, lenig en een goddelijke voorgevel.
Cons: Een dame die het hoofd van haar ondode ex-vriendje als sleutelhanger bij zich draagt? Mmmm. En dat hoge stemmetje en dat gegiechel gaan op den duur op je zenuwen werken.





Vader Sam Ghera is boos op Microsoft nadat zoon 1150 Engelse ponden spendeerde aan Microsoft Points

Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV

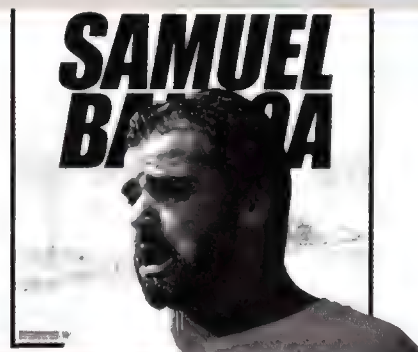


SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

Jurjen is de Bourgondiër van de redactie. Voor een tripje naar Ierland was hij dan ook wel te porren, want het land van Guinness past onze Drent als een vuist in Kim Holland. Hij bespreekt op lokatie de nieuwe South Park-game, die hij uitgebreid kon bekijken.



www.pu.nl/southpark



TEKKEN MET SAMUEL BALBOA

Samuel mocht naar Helmond om Tekken Tag Tournament 2 te checken. Wat hij echter niet wist, was dat twee MMA-kampioenen hem opwachtten om hem af te matten. Hij vatte het echter sportief op en de bravoure was dan ook snel terug.



www.pu.nl/sambalboa



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Indie is ook niet alles

Elders in dit nummer kun je een leuke indie feature lezen waarbij verschillende redacteuren vertellen over hun favoriete indiegame. We hebben er ook nog een paar musthave lijstjes bijgevoegd, waardoor je door het bos der indiegames nog wat fraaie bomen ziet. Anders gezegd, games waar je je geen buil aan kunt vallen.

Want dat is wel een dingetje. Indiegames zijn hip & happening maar heus niet opeens de Heilige Graal. De meeste indiegames kómen niet eens in de spotlight of zinken al snel weg in de anonimiteit van het enorme aanbod in appstores en download pagina's. Bijna dagelijks komen er nieuwe bij en slechts weinige worden een echte hit. Daarbij is het aanbod, logischerwijs, wisselend van kwaliteit.

Het mag duidelijk zijn dat ik de aandacht voor de vele kickstarter projecten en indiegames toejuich. Het is goed dat er naast games als Gears of War, Uncharted en Super Mario ook ruimte is voor kleine pareltjes, maar ook tussen de indiegames zit veel middelmatigheid. Niet alles is per se goed omdat het indie is.

Laurent Fischer antwoordt

Vijf kritische vragen over Wii U

Tijdens een recent evenement liepen we Nintendo's marketingdirecteur Laurent Fischer tegen het lijf. Een mooie gelegenheid hem eens wat kritische vragen over Wii U te stellen.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

PU: Waarom heeft Nintendo tijdens de afgelopen E3 geen eigen nieuwe franchise laten zien om de Wii U bij hardcore gamers op de kaart te zetten?

Ik ben het me je eens dat er zoiets ontbrak. Maar vergis je niet in Nintendo Land. Het daarin aanwezige Zelda-spel gaat bijvoorbeeld veel dieper dan je zou denken. Er zijn veel meer levels dan we hebben laten zien. Ik denk dat onze hardcore-fans dat wel gaan waarderen.

PU: Met uitzondering van Ubisoft hebben de third-party's ook niet veel bijzonders voor Wii U laten zien. Is dat een gebrek aan vertrouwen van die partijen?

De motivatie van Ubisoft komt waarschijnlijk voort uit de goede ervaringen die ze hebben opgedaan op de Wii. De andere uitgevers zijn al wel enthousiast over de mogelijkheden van de Wii U-controller, maar hebben nog wat tijd nodig om er voor te ontwikkelen.

PU: Nintendo lijkt niet echt in te haken op de veranderingen in de gamebusiness. Waarom maakt Nintendo eigenlijk geen free-to-play Mario Kart of zoiets?

We weten dat er tegenwoordig ook andere modellen bestaan, maar het is voor Nintendo van het grootste belang dat de kwaliteit van onze spellen en de ervaring van de spelers zo goed en uitgebreid zijn dat ze de prijs die we ervoor vragen niet in twijfel trekken.

PU: Sony en Microsoft gaan ook tweede schermen van bijvoorbeeld de Vita en iPad in hun games betrekken. Maakt dat de Wii U niet een stuk minder uniek en aantrekkelijk?

In de gevallen die jij noemt, zijn het nog steeds twee verschillende systemen die niet gemaakt zijn om samen te gaan. Het is meer een soort patch, iets wat achteraf is toegevoegd. Nintendo komt in plaats daarvan meteen met een geïntegreerd concept van interactie tussen twee schermen. Die dingen zijn absoluut onvergelijkbaar.

PU: Een groot probleem van de Wii U is dat het zo moeilijk is uit te leggen wat er leuk aan is. Hoe zou jij een niet bijster geïnteresseerde consument de Wii U verkopen als je maar één zin mocht gebruiken?

Ik ben het met je eens dat het moeite zal kosten om de boodschap van Wii U goed over te brengen. Ideaal gezien zou ik mensen eerst laten spelen en vervolgens vragen: vond je het leuk?



Nintendo Land

Plakken met die iPhone

De tijd dat je hip was met je iPhone is al lang voorbij. Henk en Ingrid hebben er inmiddels ieder twee.

Om op te vallen is tweaken dus een noodzaak. En dan ben je bij Killer Duck Decals aan het goede adres. Die maken namelijk voor gameliefhebbers een paar hele fraaie stickers om je iPhone mee te pimpen. Je versiert er waarschijnlijk geen chicks mee (of alleen hele oude die de SNES nog kennen), maar apart ben je zeker.



Power Spy

- Het is ongelofelijk maar waar: de 3DS XL bevat nog steeds geen tweede analoge stick.
- De Powerspy dacht eerst dat ze 'm gewoon vergeten waren bij Nintendo. 'Zeg, mis jij niet iets? Het lijkt zo onaf... Vreemd. Wacht! Het is niet waar?! We zijn de tweede analoge stick weer vergeten!'
- Maar dat is dus niet zo. Volgens Iwata was het een weloverwogen keuze en gamers moeten er maar aan wennen.
- Dan moet Iwata er maar aan wennen dat we hem allemaal niet gaan kopen.
- De befaamde Rihanna Practchett is door Square Enix aangekondigd als schrijver van de nieuwe Tomb Raider-game.
- Gezien het feit dat driekwart van de game al af is, vindt de Powerspy dit nogal een late aankondiging. Of zou ze het verhaal bij de beelden van de game gaan schrijven...
- Ook wat laat is de aankondiging van mister ik-stop-nu-echt-met-Metal-Gear-of-nee-toch-nog-maar-eentje-dan Kojima dat er Trophies komen voor Metal Gear Solid 4, een paar jaar nadat de game is uitgekomen.
- Een van de Trophies is waarschijnlijk de ik-heb-alle-276255-uur-aan-cutscenes-gekeken Trophy.

"De console guys worden bang!"



Will Wright, bedenker van Sim City en De Sims, ziet de snelle groei van social, mobile en free-to-play games


A POS

RESIDENT EVIL 6

We kregen een uitnodiging om het zesde deel in de Resident Evil-serie eens goed te checken op de plek waar de game ook daadwerkelijk gemaakt wordt. Japan dus! We moesten Samuel wel sturen, want als we iemand anders naar Capcom hadden gezonden, had die enorme fanboy zichzelf wat aangedaan.

Alcohol is mijn vriend. En niet eens omdat ik er zelf zo lekker los van word (want een lossere Samuel is het laatste wat deze wereld nodig heeft) maar omdat de mensen om mij héén er zo lekker los van worden. Een godsgeschenk wanneer je moet optrekken met Japanners, gezien het feit dat ze niet bepaald bekend staan als de meest extraverte personen ter wereld. En al helemaal niet in het zakenleven.
Ik vond het dus prachtig om belangrijke sleutelfiguren van Capcom op locatie te mogen interviewen over Resident Evil 6 (in Osaka! In 'huize Capcom'! Aaah!) maar de antwoorden die ik kreeg, waren wel erg formeel. Erg 'veilig'. En dus maakte ik later op de avond gebruik van een eeuwenoud journalistentrucje toen we met z'n allen (de journalisten, een paar tolken en de mensen van het developmentteam) gingen dineren bij een traditioneel Japans teppanyaki-restaurant...



HAALT EEN TRUCJE UIT

Confronterend

Terwijl we genoten van het heerlijke elfgangen menu, raakte ik opnieuw in gesprek met onder andere Eiichiro Sasaki en Hiroyuki Kobayashi, respectievelijk de regisseur en producent van Resident Evil 6. En terwijl de warme sake rijkelijk bleef vloeien, stelde ik hen vragen.
Ik stelde vragen als 'waarom vinden jullie Osaka zo'n fijne stad?', 'waar koop ik de beste sake?' en 'wat voor cijfer geven jullie dat leuke meisje van de bediening?' Vragen waar ze met veel enthousiasme antwoord op gaven terwijl ze de obers alweer gebaarden dat er nog meer drank op tafel moest komen.
Echter, op het moment dat ze mij een helder sterk drankje lieten proeven dat blijkbaar gemaakt was van aardappelen (waarvan ze de



HUH? WAT HEB JIJ DAAR NOU?
DAT LIJKEN WEL KONIJNENTANDJES

JA, DIE [illegible] PASEN UIT M'N HAZENLIP



In het teppanyaki-restaurant werd zoveel gezopen dat zelfs het fototoestel van Samuel het niet scherp meer zag.

» naam uitspraken als 'shotjuh', wat ik natuurlijk hilarisch vond) begon ik toch maar eens wat vragen te stellen over de game. Natuurlijk had ik dat tijdens de interviewsessies in de studio ook al gedaan, maar toen kreeg ik, zoals gezegd, weinig bevredigende antwoorden.

En ik weet niet of het de gezelligheid was of het inmiddels flink gestegen alcoholpercentage (vermoedelijk beide) maar die eerst zo stille, introverte Japanners begonnen zich opeens bloot te geven. Plotseling legden ze hun hart en ziel op tafel, en begonnen ze zelfs mij vragen te stellen omdat ze erg benieuwd waren naar de eerlijke mening van een echte Resi-fan.

Het was prachtig, maar ook een beetje confronterend. Ik zag het enthousiasme en de pijn van nostalgie in de ogen van Kobayashi toen hij mij vertelde dat de eerste Resident Evil een game was waar zijn team aan kon werken zonder compromissen te hoeven sluiten, aangezien er toen nog geen fans waren die verwachtingen hadden van de serie.

Nu is dat anders: nu zijn er miljoenen gamers over de hele wereld die van Resident Evil houden en bij elk nieuw deel bepaalde verwachtingen hebben. En Kobayashi trekt zich daar heel erg veel van aan. "Resident Evil is al sinds het tweede deel niet meer het bezit geweest van Capcom, maar van Capcom en de fans", zei hij als een trotse maar ook bezorgde vader. "Wij kunnen niet zo maar doen wat we willen met een nieuw deel. We moeten luisteren en onze fans geven wat ze vragen."



weetje weetje

De Agent Hunt modus is volgens Kobayashi geïnspireerd door Street Fighter IV, waarin je door online tegenstanders uitgedaagd kon worden terwijl je bezig was met de Arcade mode.

weetje weetje

Jake is de zoon van Albert Wesker, de grote slechterik van de serie die in deeltje vijf voorgoed het loodje legde na een intens gevecht met Chris Redfield.

Drie-in-één

Als ik één conclusie kan trekken na mijn uitgebreide speelsessies met de laatste build van de game, dan is het dat Kobayashi, Sasaki, Taoko en al die andere ervaren spelmakers van Capcom ontzettend goed naar de fans hebben geluisterd.

Resident Evil is een serie die tijdens zijn lange bestaan ontzettend is geëvolueerd en veranderd. Helaas betekent dat ook dat bij elke verandering of innovatie, je altijd wel een groep haters had die bleven janken dat de serie te veel veranderde óf juist niet genoeg innoveerde.

Resident Evil 6 lijkt echter een game te worden die aan de wensen van bijna alle fans gaat voldoen, simpelweg omdat het álles lijkt te gaan doen! Resident Evil 6 is niet één game, maar eerder drie kleinere games die allemaal een ander facet van de Resident Evil-saga belichten en uiteindelijk bij elkaar komen voor een grote climax.

Je hebt dus drie verschillende campaigns, waarin je drie verschillende helden bestuurt, die drie verschillende avonturen beleven, ter-



Ojee, die is net ongesteld geworden. Of ze heeft net haar salaris gekregen. Is ongeveer hetzelfde. Komt allebei één keer per maand, ben je na vijf à zes dagen weer kwijt, en als 't niet komt, heb je een heel groot probleem.



Ik hoorde dat Sonja Bakker iets heel nieuws gaat doen. Ze gaat dieetvoorlichting geven in de trein. Ze huurt dan een coupé af waar je langs kunt komen voor advies. Sonja noemt t zelf 'spoorlijnen'.

"Nooit eerder heeft Capcom zo'n gigantisch en gevarieerd vervolg gemaakt."

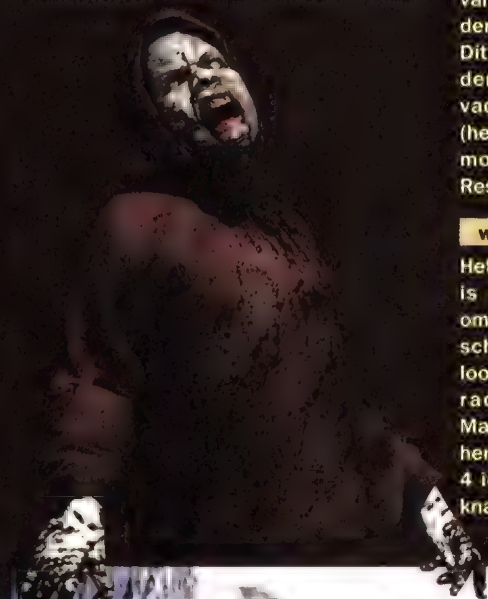
wijl ze drie verschillende soorten angst ervaren. En dat is net zo ambitieus als dat het klinkt. Hoe zorg je er immers voor dat die drie campaigns even goed zijn? Hoe zorg je ervoor dat de game niet schizofreen aanvoelt? Hoe zorg je voor een coherent verhaal en een goed gefocuste ervaring? Hoe zorg je er voor dat je een geweldig, ambitieus, grootschalig vervolg maakt zonder te veel hooi op je vork te nemen?

Spooklicht

In de eerste campaign bestuurde ik Leon, de held van Resident Evil 2 en 4, die zich op het terrein van een typische Amerikaanse universiteit bevond. Regisseur Sasaki vertelde mij dat hij met Leons avontuur voornamelijk de angst van de 'ouderwetse' Resi terug wilde halen, en dat lijkt hem met vlag en wimpel te zijn gelukt. Leons demo was geen aaneenschakeling van explosieve setpieces, maar een duister, langzaam stuk gameplay waarin de lege, onheilspellende gangen van een groot gebouw worden verkend, terwijl de spanning langzaam opbouwt door middel van subtiele muziek en geweldige belichting. Het zijn de details die de spanning extra voelbaar wisten te maken, zoals het feit dat Leon nu ook half struikelt als hij over dingen heenloopt. Zo schrok ik oprecht even toen Leon bijna op z'n bek ging omdat hij struikelde over het lijk van een leraar. Een lijk dat ik anders niet zou hebben opgemerkt in die donkere collegezaal.

Toen de zombies eindelijk arriveerden (ouderwets goede zombies, dus niet die muterende dingen uit de vorige twee delen) zat ik dan ook op het puntje van m'n stoel. En, eerlijk is eerlijk, ik voelde me behoorlijk fucked: ze kwamen namelijk in grote getale op me afstrompelen en zagen er enger uit dan ooit tevoren.

De belichting speelde hierbij een grote rol; in een interview met designer Masata Miyazaki kreeg ik te horen dat ze elke zombie een zogenaamd 'ghost light' hebben gegeven. Deze niet-bestaande lichtbron schijnt elke vijand van onderen in het gezicht, waardoor ze extra eng en dreigend overkomen.





weetje weetje

Leon krijgt te zien hoe Adam Benford, de president van Amerika, verandert in een zombie. Dit is dus niet president Graham, de vader van Ashley (het meisje dat Leon moest redden in Resident Evil 4).

weetje weetje

Het design van Leon is iets aangepast om hem een realistischere, stoerdere look te geven. Character Modeler Makoto Fukui vond hem in Resident Evil 4 iets te 'boybandknap'.

Call of Evil

Het stukje dat ik mocht spelen van Leons campaign voelde erg goed aan. Het speelde nog steeds weg als de vorige twee Resident Evil-games (dus als een third-person shooter met een over-de-schouder camera) maar het langzamere tempo en de duistere sfeer deden erg denken aan Resident Evil: Revelations, de geweldige 3DS-game die inderdaad meer gemeen had met de eerste paar Resi-games dan de meer actie-geörienteerde delen 4 en 5. Ook de andere in Osaka aanwezige journalisten waren het er unaniem over eens dat Leons demo zonder twijfel de sterkste was. Wellicht dat dit verklaart waarom de demo van Chris (hoofdrolspeler van Resi 1, Code: Veronica en 5) wat lauwtjes werd ontvangen. Zijn avontuur brengt hem naar een verscheurde stad in Europa waar hevig oorlog wordt gevoerd.

De demo begint met Chris die uit een tank stapt terwijl zijn troepen schieten op een groep gewapende vijanden. Resident Evil? Het voelde meer als een third-person Call of Duty!





Wat hebben ze nou op? Zombivakmutsen?

Dat lijkt wel een enorme kut met tanden.
Dat wordt dus een gevecht op het scherpst van de schede.

Halverwege de demo verscheen er een gigantisch gemuteerd monster dat deed denken aan El Gigante, en daar kwam het Resi-gevoel weer een beetje terug. Maar de rest van zijn campaign voelde, ondanks de strakke gameplay, toch een beetje misplaatst. Het was absoluut niet slecht, maar in vergelijking met de survival-horror campaign van Leon, was de impact echt minder.
Alle aandacht was nu gericht op de derde campaign, die van nieuwkomer Jake.

Mutatie

Jake's avontuur is zonder meer interessant en voert hem door de donkere straten van een grote Chinese stad. Jake wordt op sommige momenten achterna gezeten door een gigantisch, onverslaanbaar monster (de Ustanak) dat erg doet denken aan Nemesis uit de derde Resident Evil-titel, en zijn campaign is hierdoor vermoedelijk de meest stressvolle.
Zijn enige optie is om te vluchten; weerstand bieden en zijn schietijzers leegknallen, is absoluut zinloos. Wanneer hij niet moet rennen voor zijn leven, wordt hij vanuit elke donkere steeg aangevallen door de J'avo, de nieuwe versie van de muterende parasieten die we kennen uit de vorige twee delen. De agressieve Spaanse Ganados uit Resi 4 vielen aan met steekwapens en kruisbogen, en de Majini uit Resi 5 gooiden daar een schepje bovenop door in extremere varianten te muteren. De J'avo doen hen echter verbleken door niet alleen om te kunnen gaan met geweren en andere vuurwapens, maar ook door te kunnen muteren in nachtmerrie-achtige gedrochten.
Schiet je een J'avo z'n arm eraf in een poging hem van z'n AK-47 te ontdoen? Dan groeit er een gigantische tentakel uit z'n schouder die jou zelfs vanachter cover te grazen kan nemen. Maak je een headshot en valt hij dood op de grond? Grote kans dat hij zichzelf wikkelt in een cocon, om er enkele seconden later uit te barsten als een insectachtig monster.

> "En toen kwam de grote verrassing: de vierde campaign!"

Angst in Jake's campaign uit zich dan ook voornamelijk in de wetenschap dat het verslaan van een vijand kan resulteren in het ontstaan van een nog groter, moeilijker te doden kwaad.

Rode bitch

En toen kwam de grote verrassing: de vierde campaign! Net als in Resident Evil 4, kan de speler een extra 'hoofdstuk' (met femme fatale Ada) vrijspelen door de credits te zien rollen aan het eind.



weetje weetje

Ada's missie is onder andere toegevoegd omdat Kobayashi de speler via haar het spionagegevoel wilde overbrengen, iets wat hem niet lukte in de drie andere campaigns.

Hot dog en vlammetjes.

RIJ DUS RUSTIG DOOR ORANJE,
EN GEEF EXTRA GAS BIJ ROOD.
♫ ER IS LEVEN, ♫
ER IS LEVEN NA DE DOOD. ♫
NEEM EEN FLINKE HAP UIT MAARTEN
OF POMP WOUTER VOL MET LOOD
♫ ER IS LEVEN, ♫
ER IS LEVEN NA DE DOOD



In Resi 4 kon de speler een deel van de game vanuit een ander perspectief meemaken (in de extra missies Assignment Ada en Separate Ways) maar Ada's extra vierde campaign in deze nieuwe game gaat daar effe keihard overheen. Ik mocht er een stukje van spelen, en het was bijna net zo atmosferisch als de demo van Leon.
Wel uniek aan haar missie is dat deze helemaal singleplayer is (de drie andere kunnen volledig coöperatief gespeeld worden) en ook veel meer onbeschaamd 'videogamey' is. De eerste drie campaigns zijn grootse, cinematografische ervaringen, maar in Ada's missie moet je op zoek gaan naar sleutels, hendels overhalen, alle vijanden in een kamer vernietigen voordat je verder kunt, bazen verslaan met grote, lichtgevende zwakke plekken, et cetera. Het design is expres archaïsch, en dat maakt haar campaign erg charmant. De toevoeging van 'the bitch in the red dress' was echter niet het laatste exclusieve nieuwtje dat we voorgeschoteld kregen, want na het spelen met Ada wilde Kobayashi onze aandacht nog even voor iets anders vragen.

Stoombaden

'Agent Hunt' stond er groot op het scherm. Hierin kun je - mits je tegenstander die optie heeft aangezet - in de huid kruipen van een 'gewone' vijand om zo iemand te terroriseren die met één van de campaigns bezig is, een beetje a la Dark Souls.
In de build die ik speelde, was ik een J'avo die achter Jake aanging, bestuurd door een Finse journalist. Hij schoot mij dood met z'n shotgun, maar wist niet dat ik daarna muteerde in een gigantische kever. Ik kroop naar hem toe, opende mijn kaken en spuugde allerlei scherpe stekels naar hem toe. Terwijl zijn Jake door z'n knieën zakte, schreeuwde de Fin lachend 'What the fuck just happened!?', waarna hij m'n hand schudde. Na nog een paar inventieve moordsessies waren we overtuigd: Agent Hunt is een hilarisch extraatje.
Toen ik effe later de studio moest verlaten, wilde ik niet weg, want ik wilde doorspelen, vooral met Leon z'n campaign. Ik voelde een enthousiasme die lijnrecht tegenover de teleurstelling stond die ik destijds voelde na mijn eerste speelsessie met Resident Evil 5. Betekent dit dat deeltje zes het haast perfecte Resident Evil 4 van de troon gaat stoten? Dat moet nog maar blijken, want met al die verschillende campaigns, personages, speelstijlen en modi kan het zijn dat een gebrek aan focus toch voor problemen gaat zorgen. Kobayashi ziet dat probleem niet: "om zeker te zijn van focus en consistentie, moesten alle afdelingen continu goed met elkaar communiceren", vertelde de Japanner terwijl hij me nog een 'shotjuh' gaf. "We hebben hiervoor zelfs met z'n allen gezamenlijk stoombaden genomen, haha!" Ik dacht dat hij een grapje maakte, maar toen ik de pretoogjes van de rest van de ontwikkelaars zag, wist ik dat hij het meende. Oh, alcohol, ik hou van je. ★



weetje weetje

Elk speelbaar personage heeft een compleet eigen HUD, onder andere om te benadrukken hoezeer alle campaigns van elkaar verschillen

weetje weetje

Op het internet is het logo van deze game een lachwekkende meme geworden, omdat je - met een beetje verbeelding - in de '6' een antropomorfische giraf kunt zien die gepijpt wordt door een vrouw die voorover bukt.



Om zeker te zijn van focus en consistentie, moesten alle afdelingen continu goed met elkaar communiceren, en er zijn zelfs gezamenlijke stoombaden genomen. Gaan wij op de redactie ook doen... zodra we een knappe vrouwelijke redactrice gevonden hebben.





VERWACHTING ***SAMUEL***

'Bigger, badder, better' is een Amerikaanse formule, maar met RE 6 bewijst Capcom dat Japanners er ook wat van kunnen. Nooit eerder hebben zij zo'n gigantisch en gevarieerd vervolg gemaakt. Over twee maanden weten we of deze kwantiteit zich ook heeft vertaald naar kwaliteit.

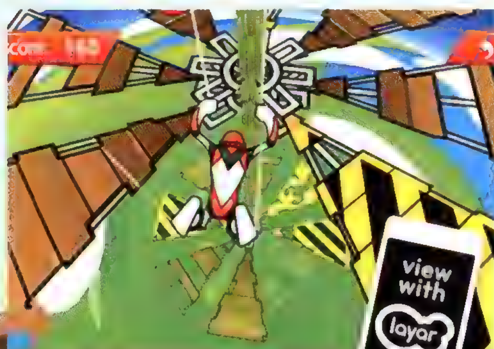
- + Combineert de actie van de 'nieuwe' Resi's met de horror van de oude.
- + Grootste en meest veelzijdige Resident Evil-avontuur ooit.
- + Agent Hunt!
- − De campaign van Chris overtuigde nog niet helemaal.

BASICS
THIRD-PERSON DRAMATIC HORROR
CAPCOM
2 OKTOBER 2012





OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR PALADIN STUDIOS



JIMMY PATAYA

Door je systeem te kantelen, beweeg je de vallende stuntman Jimmy Pataya tussen de bladen van een toren door. Die toren is oneindig lang, dus de aarde die in de verte lonkt, zul je nooit bereiken. Net als bij Canabalt en Doodle Jump is het de kunst zo ver mogelijk te komen en onderweg zoveel mogelijk punten te vergaren. Je kunt de game gratis downloaden op iOS en Android.

Paladin Studios maakt al sinds 2005 games en andere software, voornamelijk in opdracht van bedrijven. Sinds eind 2010 werken ze aan hun eerste grote eigen game, waarmee ze 'de wereld willen veroveren'. Jurjen sprak met studiobaas Derk de Geus in Den Haag.

Vroeger werden er sigaretten gemaakt van het merk Caballero. In de kantine is een muur behangen met een enorme zwart-witfoto die aan die tijd herinnert. Werknemers die hutjemutje naast elkaar zitten te lunchen, sommigen met een sigaret of beugelfles bier erbij.

Tegenwoordig is de voormalige Caballerofabriek in Den Haag een aaneenschakeling van kantoorruimten, voornamelijk gevuld met creatieve bedrijfjes. Hier worden geen sigaretten meer gemaakt maar grafische ontwerpen, software, apps en games.

Ondanks dat het om 11 uur 's ochtends al 22 graden is, voelt de ruimte waarin de zeven mannen van Paladin werken fris en open, minder benauwd dan ik had verwacht. Misschien heeft dat te maken met de ruime opzet en het hoge plafond van het kantoor.

"Zullen we buiten gaan zitten?", vraagt studiobaas Derk de Geus desondanks, als we tijdens zijn rondleiding de binnenplaats naderen. Ik vind het prima.

Spelenswaardig

De reden dat ik naar Den Haag ben gekomen, is niet het lekkere weer (al reis ik na afloop van mijn bezoek natuurlijk direct door naar Scheveningen) maar de aanstaande release van Momonga Pinball Adventures voor mobiles, een game die ik via het blog van Paladin al een tijdje volg en in de trailer in elk geval verdomd spelenswaardig oogde.

Ik vertel Derk dat ik hun eerder uitgebrachte games ook even heb bekeken, maar niets zag wat me aansprak. Dat hun vorige game Jimmy Pataya me niet langer dan een paar minuten kon boeien.





MOMONGA PINBALL ADVENTURES

Wie zich Mario Pinball Land (GBA) herinnert, weet een beetje wat hij van Momonga Pinball Adventures kan verwachten. Lekker vlot flipperen in avontuurlijke omgevingen, waarbij je de bal bijvoorbeeld tegen eindbazen moet knallen om nieuwe gebieden te bereiken. Anders dan je zou denken, is er geen sprake van één doorgaande flipperervaring, maar voltooi je losstaande levels om in het verhaal te vorderen.
Als het goed is kan je Momonga aanstaande september in de appstore van Apple vinden voor 79 cent. Iets later verschijnt de game ook voor Android, en er zijn plannen om het spel voor Mac en Steam uit te brengen.

"Kan ik me voorstellen", zegt Derk. "De ene gamer is natuurlijk de andere niet." Ik vraag hem welke game van Paladin hij zou aanraden aan de PU-lezers. Hij noemt Momonga. Precies, zeg ik, dat is ook de game waar ik voor gekomen ben. Maar die is dus nog niet uit. Derk: "De enige andere game die een beetje in de buurt komt is EnerCities, maar dat is meer een educatief spel."

Megaproject

EnerCities en vrijwel alle andere games die Paladin sinds 2005 uitbracht, zijn gemaakt in opdracht van bedrijven en instanties zoals Philips en de Europese Commissie, die op voorhand toezeggen riant voor je werk te betalen.
Na een flinke crisisdip in 2009 loopt die business-to-business-handel voor Paladin Studios weer prima. Het bedrijf heeft genoeg te doen en verdient daar leuk mee. "Maar toch besloten we in 2010 onze passie te gaan volgen", gaat Derk verder. "Echt doen wat we zelf leuk vinden. We wilden klein beginnen: in twee weken een iPhone-game maken. Dat werd Jimmy Pataya. Daarmee kregen we de smaak te pakken. Maar het heeft nog wel even geduurd voordat we écht aan Momonga konden beginnen. Het is voor ons een megaproject dat veel tijd en energie vereist. En wilskracht."
Momonga heeft inmiddels al meer dan tweehonderdduizend euro gekost, zonder garantie dat het ooit wat zal opleveren. Derk legt uit dat hij de laatste tijd vaak nee moet zeggen tegen lucratieve klanten, wat hem niet gemakkelijk valt.
"Het is een proces waarin we onszelf opnieuw moesten ontdekken. Maar het voltooien van Momonga gaat nu voor alles. Ik heb mezelf bijvoorbeeld al een paar maanden geen loon meer uitbetaald."

Ex-hardcore gamers

Momonga Pinball Adventures is een flipperspel met adventure-elementen. Hoofdpersoon is de vliegende



eekhoorn Momo die zich oprolt als bal, zodat je hem met de flippers tegen schakelaars en door gangetjes kunt knallen. Er zijn ook secties waarin Momo gaat vliegen en je hem naar links en rechts moet bewegen om obstakels te ontwijken en sterretjes te pakken.
"Onze voornaamste doelgroep zijn de mensen die pinball vroeger wel leuk vonden, maar het tegenwoordig niet meer spelen. Of meer in het algemeen ex-hardcore gamers, mensen die geen uren meer achter de console willen zitten, maar wel af en toe iets met een zekere diepgang op hun smartphone willen spelen."
Paladin Studios maakt de levels bewust zo compact dat je ze in een paar minuten kunt voltooien. "En dan ga je dus verder naar het volgende level. Je moet ook eindbazen verslaan en er zijn een soort achievements die je kunt halen. Wil je het eens proberen?"

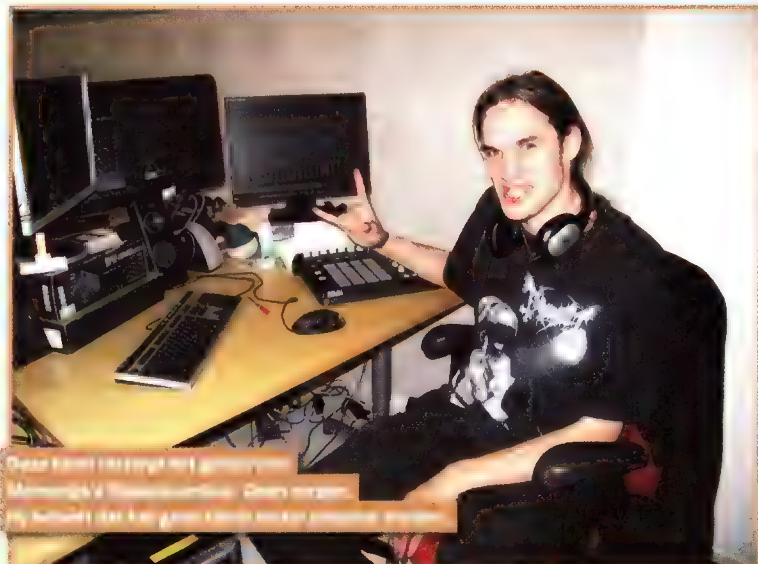
Hitpotentie

Ik speel Momonga Pinball Adventures en stel tevreden vast: dit is absoluut iets met hitpotentie. Het flipperen geeft een prettig gevoel van controle; het is een feest om het schattige eekhoornballetje doeltreffend met Sonic-achtige snelheden door de loops in de kleurrijke werelden te jagen.
Ik mis in mijn voorlopige versie nog wel wat geluidseffecten, gelukkig is Derk niet te beroerd om die live voor mij erbij te maken. Hij zegt tsjoing als ik de wandelstok van een pandabeer raak, en bliep bliep bliep als de bal tussen bumpers heen en weer wordt gekatst.
In alle eerlijkheid kan ik zeggen: dit is een spel dat ik heel graag in complete vorm op m'n iPad wil spelen.
"Wanneer het spel af is?", herhaalt Derk mijn vraag. "De deadline was oorspronkelijk vorig jaar. Vervolgens mikten we op juni 2012. Maar nu zijn we echt met de laatste loodjes bezig, dus moet hij vanaf september wel in de appstore te vinden zijn."

De wereld veroveren

Dat wordt nog spannend, straks als het spel uit is, zeg ik tegen Derk. Gaat het spel wel een beetje verkopen? En waarom is hij eigenlijk aan zo'n onzeker en ambitieus avontuur als Momonga begonnen, terwijl zijn zaak volgens het business-to business-model zo lekker liep? Voor het eerst in ons gesprek geeft Derk niet meteen antwoord. "Wat een lastige vraag." Hij kijkt even schuin omhoog, de blauwe lucht in. "Eigenlijk is het een soort gevoel. Het gevoel van: we willen de wereld veroveren. We hebben voor bedrijven wel eens echt toffe dingen gemaakt, maar daar waren dan uiteindelijk maar twintig mensen blij mee. Dan heb je achteraf zo'n gevoel van, wat hebben we nou bereikt?"
"In het begin waren we misschien te onzeker. Maar inmiddels hebben we het vertrouwen dat we zelf iets moois kunnen maken en uitbrengen, zonder tussenkomst van uitgevers. We willen naam maken, een groter publiek bereiken. Dat gamers ontdekken waar Paladin Studios voor staat. Het klinkt misschien raar, maar je wordt nooit zo groot als een Nintendo of Pixar wanneer je alleen maar voor andere bedrijven werkt." ✖





SOUTH PARK
THE STICK OF TRUTH



Onlangs vloog Jurjen naar Dublin om een paar games van THQ te checken. De game die voor hem als een vlaggenmast boven de rest uitstak was South Park: The Stick of Truth, dus daarom besloot hij zijn twee pagina's uitsluitend aan deze game te wijden.

Het begon op 13 augustus 1997 met 'Cartman gets an anal probe'. De mix van onschuldig ogende mannetjes, krankzinnige scenario's en grensoverschrijdende grofheid sloeg meteen aan. Inmiddels zijn we 229 afleveringen verder, en natuurlijk zat er wel eens een mindere aflevering tussen, maar in de ogen van de meeste mensen, en zeker die van mij, blijft South Park de leukste tekenfilmserie op tv.
Het werd dus wel eens tijd dat er een game verscheen die de serie recht deed. En South Park: The Stick of Truth belooft die game te worden.



Make some friends

'Schat, wat dacht je ervan als we het kind de straat opsturen en even de nieuwe slaapkamer inwijden, als je begrijpt wat ik bedoel?'
Daar sta je dan als nieuwkomer in South Park. Vers uit de Moovit-verhuisbus, voor je nieuwe huis, waar je niet naar binnen mag. Je hoort het kenmerkende gitaarakkoord uit de serie. En dan schreeuwt je halfnaakte vader uit het raam op de bovenverdieping met verhit hoofd: 'Go make some friends!'
In beeld verschijnt de tekst 'Mission: Make some friends', om je eraan te herinneren dat je toch echt een game speelt en niet een aflevering van South Park kijkt.
Je loopt naar rechts door de platte, zijwaarts verschuivende wereld en kunt bij personen of objecten op de A-knop drukken om er iets mee te doen.
Verderop in de straat ontmoet je Butters die je naar The Wizzard (Cartman) stuurt, die je vertelt over de Stick of Truth, vlak voordat zijn 'Kingdom' (eigenlijk een armoedig LARP-kampement) wordt aangevallen en die stok wordt geroofd.

Paper Mario

South Park: The Stick of Truth is een RPG die qua opzet sterk doet denken aan de Paper Mario-spellen. Je wandelt naar links, rechts en iets omhoog of omlaag door platte decors. Zodra je botst met een vijand, wordt overgeschakeld naar een statisch scherm waarin je menukeuzes maakt voor acties, inclusief Paper Mario-achtige behendigheidstestjes die de uitkomsten van die acties bepalen.
Als je bijvoorbeeld projectielen werpt, moet je dat met het juiste ritme doen voor extra schade, en als je wordt aangevallen, kun je precies op het juiste moment op de A-knop drukken voor een perfecte blok en kans op een tegenaanval.
Maar de vergelijkingen met Paper Mario eindigen abrupt waar het de personages betreft. Zo strijd je niet tegen Goomba's maar tegen hippies, roodharigen, mongolen en krabmensen die je kunt vernietigen met superspeciale summons als Jezus (die je vijanden met een machinegeweer onder vuur neemt) en Mr Slave (die een complete vijand in zijn darmkanaal kan duwen).

weetje • weetje

De stallen van Cartmans Kingdom worden beheerd door een Level 9 Ranger Scot Malkinson die de 'Power of Diabetes' kan gebruiken.

Authentiek

In 1999 verscheen er ook al een South Park-game. Een miserabele first-person shooter die duidelijk maakte dat je ook een spel onder de South Park-licentie gemakkelijk kunt verknallen. Het









spel had wel iets te maken met South Park, maar je kreeg nooit het gevoel dat het South Park wás. Dat laatste geldt gelukkig wel voor de Stick of Truth.

Voor mensen die het spel niet besturen, lijkt het alsof je gewoon een aflevering van South Park zit te kijken, zo goed, authentiek en zonder overbodige balkjes of metertjes is dit spel gemaakt. Alleen de kortdurende laadschermen (met de schetenlatende Terrance en Phillip onder in beeld) doorbreken af en toe de illusie.

Belangrijker nog is de doeltreffendheid van de humor die je dit keer zelf kunt uitlokken, bijvoorbeeld door in Cartmans Kingdom bij objecten als the Rock of Insanity, Pool of Vision en de Stables op de A-knop te drukken en de animatie die erop volgt te bekijken.

Wanneer je de Kings Tower beklimt, krijg je een fraai uitzicht op South Park dat voor het eerst door de makers Matt Stone en Trey Parker volledig in kaart is gebracht.

Dit is South Park, denk je dan.

> "WAT IK TOT NU TOE HEB GEZIEN, WAS AL HELEMAAL SOUTH PARK, MET ALLES EROP EN ERAAN."

Douchebag

'Please tell us thy name,' zegt Wizzard Cartman als je ingaat op zijn aanbod om lid van zijn LARP-club te worden. Ongeacht wat je invult en wel of niet bevestigt, krijg je van Cartman achtereenvolgens deze reacties. 'You entered Douchebag. Is that correct? Are you sure you want to keep the name Douchebag? Very well Douchebag. You may now choose a craft. Fighter, Mage, Cleric or Thief.'

Je team met Douchebag, Cartman, Stan, Kenny en Kyle gaat gehuld in verkleedvodden de eerste vijanden te lijf met hamers, golfclubs en - als je ver genoeg bent gekomen - vibratorzwaarden. Als je kiest voor Dragon Breath, gebruik je een vuurwerkfontein om je vijanden te verbranden, terwijl Cartman een soortgelijk kunstje uithaalt door zijn scheet in brand te steken. Na een gewonnen gevecht word je beloond met bedragen die variëren van veertig tot tachtig cent.

Zo blijft het spel trouw aan de clichés van het genre, terwijl het tegelijk verrast en vermaakt door die clichés op armoedige en spottende manieren in te vullen.

Herhalende situaties

De vraag is natuurlijk hoe lang South Park: The Stick of Truth leuk blijft. Humor is in games een wankele basis, omdat games in het algemeen en RPG's in het bijzonder, draaien om herhalende situaties, en grappen die herhaald worden eerder pijnlijk dan vermakelijk zijn.

Ik had graag wat meer van het spel gezien om te ervaren in hoeverre het veelbelovende begin van het spel representatief is voor de ervaring die je zeven uur verderop in het spel hebt, wanneer je voor de dertigste keer de kunstjes van Cartman en Mr Slave hebt gezien. Het kan haast niet anders dan dat die grappen gaan vervelen, en dan is 't maar de vraag of er genoeg verse grappen blijven komen, of de RPG-basis van het spel sterk genoeg is om het ook zonder de lachsalvo's af te kunnen.

Wat ik tot nu heb gezien, was in elk geval helemaal South Park, met alles erop en eraan. En gezien het feit dat de makers de serie al 230 afleveringen lang leuk en verrassend houden, geeft dat goede hoop dat het ze bij een game van dertig uur ook gaat lukken.



CHECK HET FILMPJE OP PU.NL

Misschien vraag je je af waarom Jurjen helemaal naar Dublin moest om een South Park-game te checken. Die vraag heeft hij zich zelf ook gesteld, en tussen de pinten Guinness door bedacht hij maar liefst drie antwoorden. Je ziet Jurjen, bier en South Park in het filmpje op PU.nl.

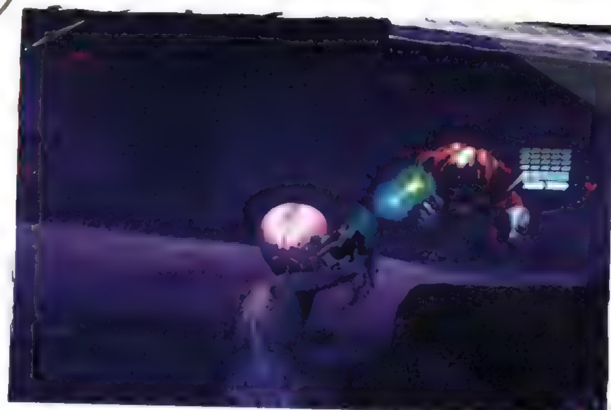


CHECK ONLINE het dikke item op: PU-TV!
PU.NL/SOUTHPARK

XCOM

ENEMY UNKNOWN

Een van Wouters grootste angsten is dat de aarde wordt veroverd door buitenaardse spinnen die de mensheid dwingen om op een dieet van champignons en rozijnen te leven. Er is volgens hem geen betere manier om je voor te bereiden op deze best geloofwaardige situatie dan door XCOM te spelen.



FIRST LOOK | PC | PS3 | XBOX 360

Vroeger indoctrineerde mijn broer me met alles waar hij zelf ook vol van was. Queen, Robin Hood, schieten met een buks en pijl en boog, Guns ´N Roses, ninja en samurai, comazuipen; al zijn hobbies wist hij op mij over te dragen. Op een dag kocht hij een dubbelalbum genaamd War of the Worlds, gebaseerd op het gelijknamige boek van H.G. Wells. Op deze LP (dat is zo'n cirkelvormig stuk vinyl dat je moet ronddraaien onder een speld om geluid te horen) vertelt een journalist in de vorige eeuw over hoe marsmannetjes Zuid-Engeland veroveren. Compleet met sfeerverhogende, bombastische muziek, bizar goede voice acting en dito geluidseffecten, was dit een ijzersterk op meesterlijke wijze verteld verhaal dat mijn zevenjarige brein lam legde van angst. Ik lag er nachtenlang wakker van en áls ik sliep, had ik nachtmerries.

Mijn broer voelde zich lichtelijk schuldig, maar eigenlijk ben ik hem wel dankbaar voor het feit dat hij mij een jeugdtrauma heeft bezorgd. Ik denk namelijk dat dit het begin was van mijn eeuwige fascinatie voor sciencefiction en in het bijzonder voor X-COM: Enemy Unknown.

ERUIT GESLOOPT

XCOM is een getrouwe overzetting van het origineel, maar verrassend genoeg zijn er een aantal zaken uit gelaten.

- *Soldaten kunnen niet meer aliens en buitenaards wapentuig in hun rugzak meezeulen. In plaats daarvan wordt al het achtergelaten interessante materiaal meegenomen als je een missie succesvol afrondt.*
- *Je hebt niet meer meerdere basissen. In plaats daarvan maak je gebruik van satellieten om je macht te vergroten.*
- *Je basis kan niet meer aangevallen worden. Want omdat er maar een basis is, zou het meteen Game Over zijn als je dit verliest. En dat is natuurlijk lichtelijk lame.*

We zijn mieren

Buitenaardse invasie, dude. Stel je toch eens voor dat freaky, superieure aliens onze lieve aarde zien als hun nieuwe chill-plek en besluiten die insecten van een mensen uit te roeien. Want dat zou jij ook doen als je een mooi hutje wilde bouwen op het strand maar er zit een mierennest precies op de ideale spot. Je zou de mieren platspuiten met een of ander gif en de beestjes zouden gillen en bidden naar hun mierengoden, zich afvragend waar ze de wrake van deze mysterieuze superpower aan te wijten hebben.

XCOM, net als zijn voorganger uit het jaar 1994, speelt in op die oerangst voor een onbekende dreiging. In deze game vallen over de hele wereld ruimtewezens de mensheid aan en het is aan het XCOM-initiatief om deze bedreiging af te slaan. Want wat doe je met onbekende wezens? Je schiet ze door hun hoofd en snijdt ze open van keel tot anus! HURRAH!

"DE BASIS VAN DEZE GAME IS ZO FUCKING SOLIDE, VERSLAVEND EN TIJDLOOS."

XCOM 1.1

De gameplay van XCOM is verdeeld in twee segmenten: Geoscape en Battlescape.

In Geoscape regel je alles wat je moet regelen om de aarde te redden. Je bouwt je basis steeds verder uit, doet onderzoek naar buitenaardse technologie, stuurt Interceptors de wereld in om UFO's uit de lucht te knallen, zorgt ervoor dat de landen die aangesloten zijn bij XCOM happy blijven en stuurt teams van agenten op missie.

Op dat moment verschuift de gameplay naar Battlescape en is het aan met de actie! Vanuit een isometrisch camerapunt moet je een team agenten op tactische,





weetje • weetje

Bepaalde toevoegingen aan je basis, zoals bijvoorbeeld de Foundry, zijn niet nodig om de game uit te spelen, maar het wordt er wel makkelijker van. Lead producer van Firaxis Garth DeAngelis speelde de game zonder uit, maar verloor daarbij veertig soldaten ipv de gemiddelde twintig!





weetje • weetje

XCOM kent een Iron Man mode waarin constant gesaved wordt en je dus niet terug kunt naar een eerdere save. Hardcore!

turn-based wijze op alienjacht sturen. Kort gezegd is de verdeling tussen de soorten gameplay vergelijkbaar met dat van de Total War serie, met het grote verschil dat er in XCOM geen sprake is van onderhandeling met de vijand. Want zoals de Amerikaanse president misschien ooit, in een duistere toekomst wel eens zou kunnen gaan zeggen: 'We don't negotiate with aliens!'

Independence Day?

Tot zover is alles hetzelfde als de ongekend diepe en verslavende game uit 1994. Er zijn echter zeker wel verschillen, waarvan de grootste het feit is dat de nieuwe XCOM een verhaallijn heeft die je uiteindelijk ook naar het einde van de game zal brengen.

Dat betekent cutscenes in de vorm van stervende, onschuldige aardlingen zodat je weet waar je voor knokt, een aantal verhaalgedreven missies en specifiek onderzoek dat gedaan moet worden om een stap dichter bij de verlossing van de aarde te komen.

Veel mochten we natuurlijk niet zien van het verhaal en er waren dan ook belangrijkere zaken aan de orde. Want wat is precies Firaxis' visie, en dan met name die van design lead Jake Solomon, op de klassieker van bijna twee decennia geleden (bijna zo antiek als Power Unlimited zelf!)? Want, behalve het verhaal, wat voor nieuws gaat de ontwikkelaar naar de tafel brengen zodat ook moderne gamers zwaar geneigd zijn om turn-based aliens te gaan neermaaien?

Het fonkelt

Natuurlijk heeft XCOM een nieuw stijltje, eentje die een logisch voortvloeisel lijkt te zijn van de cartoony sprites waaruit het origineel bestond: buitenaardse technologie die Firaxis zelf omschrijft als 'organic art deco' en soldaten die iets weg hebben van plastic Warhammer-figuurtjes.

En ja, de muziek heeft een update gehad zodat de spanning van de battles verhoogd wordt aan de hand van trippy elektronische, bijna onaardse tunes die ook sterk doen denken aan de sound van het origineel.

En zeker, er zijn toevoegingen aan de gameplay, zoals vernietigbare omgevingen, inclusief auto's met explosiegevaar en vuur dat zich over het strijdveld kan verspreiden.

En natuurlijk, dit keer is er multiplayer.

Maar al deze aanpassingen zijn eigenlijk niet veel meer dan toevoegingen die deze game awesomer en beter te behappen maken voor een product uit 2012, maar weinig veranderen aan de basis. Want deze basis, de beginselen van deze game zijn zo fucking solide, verslavend en tijdloos, dat dát de voornaamste reden is dat ook de moderne gamer XCOM een kans moet geven... »

weetje • weetje

*Er is een memorial wall te vinden in je basis waarin je gestorven soldaten geëerd worden. Als je er een blik op werpt, dan wordt er emotionele doedelzakmuziek gespeeld. *Snif**



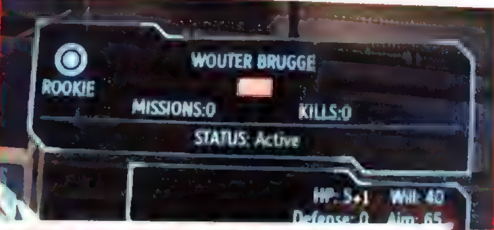
TRIPPICS



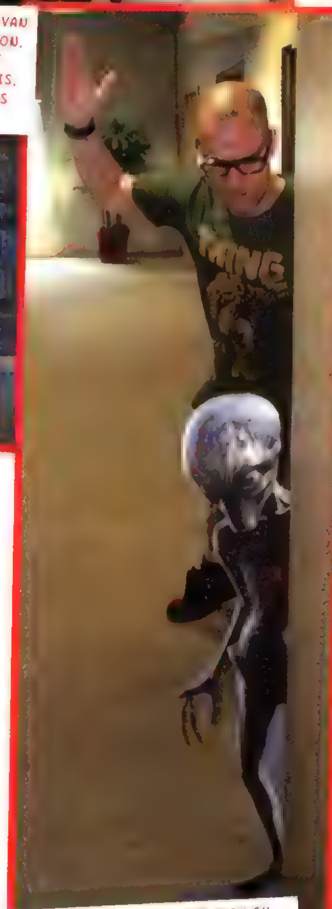
HOE HERKEN JE EEN ECHTE NERD? AAN ZIJN WAARDERING VOOR FIREFLY, DE NA ÉÉN SEIZOEN AAN AWESOMENESS GESTORVEN SERIE VAN THE AVENGERS REGISSEUR/BUFFY BEDENKER JOSS WHEDON. ZO OOK BIJ FIRAXIS, WAAR IEMAND DE DUNGEONS & DRAGONS VERDELING TUSSEN GOED EN KWAAD GEÏLLUSTREERD HEEFT AAN DE HAND VAN FIRELFY PERSONAGES. ULTRAGEEKY



DIT ZIJN EIGENLIJK DE TWEE GROTE BREINEN ACHTER DE RE-MAKE VAN XCOM... EH, EN IK NATUURLIJK. LINKS LEAD DESIGNER JAKE SOLOMON, WIENS GROTE DROOM HET AL SINDS ZIJN JONGE JAREN IS OM DIT PROJECT TE STARTEN EN RECHTS LEAD PRODUCER GARTH DEANGELIS, DIE XCOM INMIDDELS AL VIER KEER HEEFT UITGESPEELD. TOPPERS ZIJN HET!



JE KUNT JE MANSCHAPPEN IN XCOM ZO NOEMEN ALS JE WIL, EN FIRAXIS WAS DUS EVEN ZO VRIJ GEWEEST OM DE SOLDATEN IN DE DEMO DIE WE SPEELDEN NAAR DE BEZOEKENDE JOURNALISTEN TE NOEMEN. OOK IK ZAT ER TUSSEN, ALS TROTSE ROOKIE MET EEN KAAL HOOFD EN NORSE BLIK. NET ECHT DUS, BEHALVE DAN HET FEIT DAT MIJN XCOM ALTEREGO UIT CHINA KWAM



DEZE ALIEN DACHT DAT IE SLIM EN SNEAKY WAS, MAAR IK LAAT ME NIET PAKKEN DOOR DIE MODDERFOKKIN SECTOIDS!

› A, B, C, D, E... of toch F?

In XCOM gaat het allemaal om de keuzes die je maakt, de route die je kiest.

Kies je ervoor om het noodlijdende Afrika uit de brand te helpen om zo bepaalde upgrades te verdienen, of ga je toch voor het geld en schiet je de VS te hulp?

Neem je het risico en laat je je ver ontwikkelde, totaal geupgrade Colonel doodbloeden of breng je een andere soldaat in gevaar door hem erop af te sturen met een medkit?

Kies je ervoor om je UFO's neerknallende Interceptors verder up te graden, of zorg je ervoor dat je



soldaten wandelende - of zelfs vliegende - half alien hybride tanks worden? (Zoals Jake het zegt: 'Watching your soldiers, watching your base not become non-human but more than human.')

En je kunt ZEKER verkeerde keuzes maken want een Game Over is nooit ver weg in XCOM, helemaal als je een hogere moeilijkheidsgraad kiest. Verwed je aars er maar onder dat je beslissingen daadwerkelijk langlopende consequenties hebben.



weetje • weetje

Je soldaten kunnen hun eigen nicknames verdienen door behaalde prestaties. Maar je kan hun bijnamen ook zelf kiezen uit een lijst.

Dit keer is dat geen holle PR-belofte, maar keiharde waarheid. Dat is namelijk al achtien jaar geleden bewezen.

They come...

Ik ga XCOM spelen totdat de DVD z'n glans heeft verloren en dan haal ik een nieuwe, dat weet ik nu al zeker. Want ik hou van diepte, keuzes, oneindige opties en uitdagende strategie in een game. Ik hou ervan als moeite beloond wordt, je acties consequenties hebben en je je elke minuut van de game weer kunt verheugen op iets; een upgrade, een missie of een uitbreiding van je basis.

Laat die ruimtewezens maar komen... Oh, maar dan bedoel ik natuurlijk niet die spinachtige die me gaan dwingen om op mest gekweekte schimmels en verschrompelde druiven te gaan eten. Brrrrr!



TURN-BASED MULTIPLAYER ANNO 2012?

In de MP van XCOM krijg je een bepaald aantal punten waarmee je een zestal manschappen kunt aanschaffen, variërend van aliens tot aan gewone menselijke soldaten, die allemaal ook hun eigen zwaktes en krachten hebben. Dit kan resulteren in de meest freaky [illegible] team-ups, maar je kunt natuurlijk ook gewoon voor een vanilla groep militairen gaan.

Elke beurt krijg je twee minuten om je mennekes te verplaatsen en klaar te maken voor de zet van de tegenstander en dit simpele concept werkt verbazend goed en is bizar spannend.

Er zijn helaas nog geen andere modes aangekondigd, maar Firaxis heeft wat mij betreft nu al bewezen dat turn based multiplayer ook in 2012 bestaansrecht heeft. Maar of het meer is dan een leuke afleiding?





PULARIA

SAMSUNG GALAXY SIII

SAMSUNG





Sommigen vinden dat we hier af en toe een tikkie té Apple minded zijn, en om die discussie maar eens in te dammen, bespreken we hier de Samsung Galaxy SIII, een Android telefoon die de iPhone 4S toch wel op heel wat vlakken weet te verslaan.

Het eerste wat opvalt is het grote en heldere scherm van de Galaxy SIII, ideaal om te gamen, zo bleek al snel na enkele testjes. Zo zag bijvoorbeeld het onlangs verschenen Final Fantasy III er bijzonder fraai uit. Verder is de telefoon retesnel en gaat de batterij ook nog eens bijzonder lang mee, ook als je alle toeters en bellen aan hebt staan.

De camera van de Galaxy SIII is 8.0MP en dat is meer dan voldoende om al die kiekjes voor Instagram mee te maken, en ook de video functioneert naar behoren.

Een nadeel van de Samsung ten opzichte van de vergelijkbare en eerder geteste Sony Ericsson S, is de autocorrect die Samsung hanteert. Je kunt over de tekst vegen om te tikken, maar Samsung begrijpt bepaalde woorden niet, iets waar de SE S geen last van had.

Alles overziend heeft de Galaxy S echter zoveel pluspunten dat ie wat ons betreft de maximale score verdient.

595 Euro ★★★★★



ICADE MOBILE

ICADE



Mis jij als je aan het mobile gamen bent die gameknoppen ook zo? Dan is de icade Mobile misschien iets voor jou.

In feite is de iCade Mobile een grote controller die doormiddel van bluetooth met je iPhone kan communiceren.

Je hangt simpelweg je iPhone in het midden en maakt contact met het apparaat om vervolgens de fysieke knoppen te gebruiken om je games mee te spelen. Dat is zoveel relaxter dan die virtuele knoppen die net niet precies genoeg zijn.

59,99 Dollar ★★★★



NINTENDO 3DS XL

NINTENDO



Nintendo heeft zijn 3DS in een nieuw jasje gegoten. Een iets ruimer jasje, zoals men dat ook al deed met de DSi. Er is echter een groot verschil tussen de 3DS XL en de DSi XL, namelijk de doelgroep.

Toen destijds de DSi XL verscheen, was die vooral bedoeld voor de 'gamer' op leeftijd die de bekende Braintrainer-spelletjes speelde en wel behoefte had aan een wat groter scherm. De 3DS mist dergelijke games en dus ook de groep gamende ouderen (die sowieso niet zit te wachten op die 3D-effecten) dus waarom heeft Nintendo in hemelsnaam een grotere 3DS op de markt gebracht?

En welbeschouwd is de XL-versie ook alleen maar groter, want beter of sneller is ie niet. De resolutie van het scherm, dat zo'n negentig procent omvangrijker is, is ook hetzelfde gebleven, waardoor het er allemaal wat korrelig uitziet. Dat geldt zowel voor het bovenste als het onderste scherm, waarbij laatstgenoemde echt behoorlijk gedateerd aanvoelt.

Verder weigert Nintendo er een oplader bij te doen, iets wat de nieuwkomer behoorlijk zal afschrikken. Daarnaast is het sowieso een vreemde keuze om een elektrisch apparaat niet te voorzien van een oplader.

Is er verder nog wat te melden over die XL? Nou, misschien dat het geheel nogal plastic oogt, alsof je een Samsung telefoon naast eentje van Sony Ericsson legt. Het voelt goedkoop. Geen fancy knopjes, maar lompe plastic buttons.

Je raadt het al, we zijn niet echt te spreken over deze update en dan hebben we het nog niet eens gehad over het gemis van een tweede analoge knuppel.

199 Euro ★★★



F1 2012



Het Formule 1-seizoen 2012 is tot nu toe een spektakel met zeven verschillende winnaars in de eerste tien races. Kan Codemasters die wrede vibe verwerken in F1 2012? JJ klemde z'n handjes om het stuur.

Misschien wel de beste zet van 2011 was de aankondiging van Codemasters om zich voor-taan alleen nog maar te richten op racegames, het terrein waarop ze met DiRT (voorheen Colin McRae), GRiD en de F1-serie al jarenlang uitblonken. Met het prima gelukte DiRT Showdown lieten de Britten onlangs zien hoe verstandig deze beslissing is geweest.

F1 2012 moet ook gaan profiteren van deze switch. Want hoe goed F1 2011 ook was, er viel nog wel het nodige op aan te merken. Zo was de game erg multiplayer-gericht waardoor de singleplayer wat kaal aanvoelde, merkte je te weinig het verschil in karakteristiek tussen de wagens van de verschillende teams en werd je met een aantal nasty technische bugs geconfronteerd (hoewel het in vergelijking met F1 2010 alweer een stuk beter was). Honderd procent focus was dus zeker vereist, en die focus kwam er.

"F1 2012 lijkt uitdagender te gaan worden dan ooit."

Spelenderwijs

Codemasters heeft zes zaken grondig aangepakt in F1 2012. Ten eerste wordt de SP minimaal net zo belangrijk als de MP. Er komt dus weer een befaamde 'Codemasters' verhaallijn.

Nieuw is ook de 'Young Drivers'-toevoeging waarin je, net als in de echte F1-wereld, je plek bij de grote jongens dient te verdienen door testritten af te leggen. Deze mode functioneert meteen als tutorial, maar dan wel een die echt leuk is om af te werken.

Codemasters wil sowieso alle factoren (technisch en rijtechnisch) die in de F1 een rol spelen, naar voren laten komen in F1 2012, en wel op zo'n manier dat ook de wat minder fanatieke F1-fan snapt wat er gebeurt. Waarom ga je door DRS harder, hoe werkt KERS en wat doet bandenslijtage met het rijgedrag van je wagen? Allemaal vragen die Codemasters in F1 2012 spelenderwijs zegt te gaan beantwoorden.

Hoe stel je jouw wagen het beste af op de baan? Lekker hoor!

LAN, PLEASE

F1 2011 kende als een van de weinige racegames nog een LAN-functie en dat was heerlijk voor mensen die offline competities wilden houden, bijvoorbeeld tijdens een toernooi.
Laten we hopen dat Codemasters ook in 2012 aan de echte fans denkt, want offline racen is door het gebrek aan lag de eerlijkste vorm van eSports.


Michael Schumacher reed al F1 voor de PU bestond. Alleen worden wij steeds beter ;-)


In Brazilië adoreren ze hun Formule 1-coureurs. Er is daar zelfs sprake van een Felipe Massahysterie.


Men heeft nog weleens geprobeerd de Formule 1-races terug te krijgen in Zandvoort, maar die pogingen zijn allemaal gestrand.

Hardcore

Hardcore racers (waaronder ik) komen ook volop aan hun trekken. Zonder rijhulp is elke bolide weer een heerlijke bitch om te masteren.

Ook kennen de wagens van de afzonderlijke teams eindelijk 'voelbare' specifieke eigenschappen. Zo gaat de Lotus Renault kneitergoed als het asfalt heet is en doen de McLarens het 't best op de lange rechte stukken. Zo krijgen we te maken met dezelfde problemen als waar de engineers van de F1 hun hoofd over breken.

Uitdagender

Een andere coole aanpassing zijn de weersomstandigheden die nu per baangedeelte kunnen veranderen. Wat weer allerhande 'problemen' voor de banden en dus het rijgedrag geeft.

Al deze zaken zorgen ervoor dat F1 2012 uitdagender lijkt te gaan worden dan ooit. En dat is precies wat ik wil. Leuk die casual gasten, maar ik wil echt de Alonso uithangen. Ik wil bezig zijn met auto en baan zoals hij dat doet en dat lijkt Codemasters me te gaan bieden. ★



VERWACHTING *JJ:*
Codemasters gaat de echte fans van F1 wederom op hun wenken bedienen met een uitdagende simulatie, die met (rij)hulp ook voor de meer casual speler geschikt wordt gemaakt. Jammer alleen dat hij pas in oktober uitkomt.

- \+ Lekker realistisch.
- \+ Elke wagen anders.
- \+ SP en MP gelijkwaardig.
- \- Pas uit in oktober.

F1 RACER
CODEMASTERS / NAMCO BANDAI
OKTOBER 2012

PREVIEW
PC | PS3 | XBOX 360



LITTLE BIG PLANET

PS VITA

Dat de PS Vita heel snel nieuwe, toonaangevende games nodig heeft, ziet zelfs een geblinddoekte Stevie Wonder in het donker met z'n ogen dicht. Gelukkig komt volgens Jan de goedlachse Sackboy to the rescue!



Tijdens de E3 was er een gast in de supermarkt in LA die al onze boodschappen in aparte plastic zakjes deed. Wij noemden 'm: PlasticSackboy.

Een vriend van mij heeft laatst in de sportschool zijn linkerbal 'opgepompt'. Na een periode van een paar maanden afwezigheid ging hij er meteen weer volle bak tegenaan met (te) zware gewichten... met een opgeblazen teelbal als resultaat. Schijnt bij lange mannen wel vaker voor te komen (geen zorgen dus, Samuel).

Wat dit met LittleBigPlanet op de Vita te maken heeft? Nou, toen ik voor het eerst mocht stoeien met deze game dacht ik ook effe met behulp van m'n oude skills meteen volle bak te kunnen knallen, maar ook ik merkte dat als je LPB een tijdje niet gespeeld hebt, je er echt weer even in moet komen. Sterker, ik voelde me aanvankelijk een beetje geïmponeerd door de hoeveelheid customisation opties. Maar gelukkig kreeg ik na een paar uurtjes de 'schwung' weer helemaal te pakken, daarbij geholpen door de razendsnelle navigatie van de touch controls

Touchy

De LBP PS Vita-versie doet niet onder voor die op de PS3. Waar de makers bij de port naar de PSP nog tegen technische limieten opliepen, is daar op de PS Vita geen sprake van. De game oogt prachtig, heeft alle content en tools van de PS3-versie en bestuurt, via touch-screen, als een komeet.

De menustructuur is niet altijd even overzichtelijk maar alles is aan te passen en navigeert



Dit is nog maar de allereerste fase van deze constructie, het zijn nog melktandwielen.

VITA-GAMES DIE OOK HET VERSCHIL KUNNEN GAAN MAKEN

Dat de PS Vita een krachtig en veelzijdig apparaatje is, daar is iedereen het wel over eens. Toch gaan de zaken nog stroef voor Sony's handheld en dat ligt grotendeels aan het magere spelaanbod. Ik denk dat LBP de Vita een flinke boost kan geven, maar van deze vijf onderstaande games verwacht ik ook het een en ander.

• ASSASSIN'S CREED: LIBERATION
Dit kan een game-changer gaan worden. De eerste sandbox game voor de handheld heeft prachtige graphics, een vrouwelijke hoofdrolspeler en de bekende AC-gameplay van de grote consoles.

• CALL OF DUTY-BLACK OPS: DECLASSIFIED
Alleen door de naam al zal Black Ops voor de PS Vita goede zaken gaan doen.

• SLY COOPER: THIEVES IN TIME
De complete PS3-game is door dezelfde makers een-op-een overgezet naar de handheld, daarbij gebruikmakend van de specifieke Vita controlemogelijkheden. Een kleurrijke, omvangrijke platformer kan de Vita altijd gebruiken.

• PERSONA 4: THE GOLDEN
Een aangepaste en uitgebreidere versie van de bejubelde PlayStation 2 RPG. Verschijnt 23 oktober in Amerika, dus hopelijk ook snel in Europa.

• WARRIOR'S LAIR
Voorheen bekend als Ruin, is deze Diablo-achtige hack & slash dungeon crawler compatibel met zowel PS3 als Vita. Je kunt je eigen kerkers bouwen (vol monsters en vallen) en die door andere spelers laten bestormen.



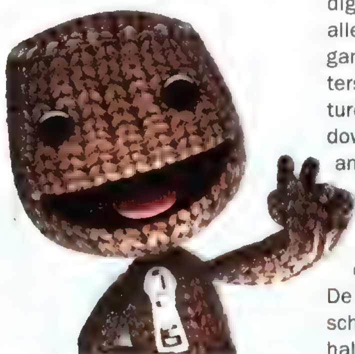
Persona 4: The Golden



weetje • weetje

Er komt geen LittleBigPlanet 3 voor de PS3... althans niet van de hand van het Engelse Media Molecule. De LBP-bedenkers zijn alweer een tijdje bezig met een nieuwe game die naar eigen zeggen 'risicovol' en 'experimenteel' wordt.

intuïtief en snel. Cursor veranderen, touch of rear screen, dingen oprekken en vergroten; het werkt bij de Vita als Usain Bolt met peper in z'n reet. Natuurlijk kent LBP PS Vita een singleplayer avontuur waarbij Sackboy op avontuur gaat en heel wat kleurrijke figuren en levels de revue passeren.



"Deze game kan voor Sony's handheld niet snel genoeg komen."

Het aanvinken van blokken en vervolgens naar de desgewenste plek slepen, gaat als vanzelf. Tik op het rearpad en er verschijnt een brug voor Sackboy om verder te komen. Alle touch controls voelen tijdens de gameplay en tijdens het navigeren door de menu's zoals ze zouden moeten voelen, waarbij de jumping minder zweverig aanvoelt en ook het leveldesign wat strakker en duidelijker is.

Games maken

Veel draait natuurlijk om het creëren van je eigen games en die vervolgens delen met anderen. In theorie kun je een oneindig aantal games maken in allerlei genres. Van air hockey games, tot simpele tankshooters en Locoroco-achtige avonturen... alles is mogelijk. Of je downloadt nieuwe games van anderen en stopt die als level of onderdeel in je eigen, grote epische LBP PS Vita avontuur. Je fantasie is je enige begrenzing.

De makers hebben zelf al verschillende minigames in de verhalende singleplayer gestopt, maar die zijn straks ook los te spelen. Tapling is zo'n ogenschijnlijk simpele game die standaard in LBP PS Vita zit. Het is een puzzel/platformspel dat, met z'n Limbo-achtige look, meteen tot de verbeelding spreekt.

Het is de bedoeling een simpel bolletje al springend (met je vinger op het scherm tikken) door een zwart-witte wereld te leiden. Het is een van de minigames die je straks in deze Vita-versie zal kunnen spelen, en ik kan je nu al zeggen dat er meerdere spellen bijzitten die op zichzelf niet zouden misstaan in een app store voor een paar euro.

Experts

De bedenkers van LBP, Media Molecule, staan deze keer niet aan het roer, maar ze kijken wel over de schouders mee van de twee studio's die aan deze game werken. Zowel Tarsier als Double Eleven hebben in het verleden content gemaakt voor LBP (kostuumpjes, levels) dus de franchise is bij hen in goede handen. Bovendien heeft Tarsier de meest creatieve gamers uit de community uitgenodigd voor input en zelfs een aantal van hen als medewerker aangenomen.

Het resultaat wordt hoe dan ook zeer bevredigend en deze Vita-versie zou zomaar eens de beste LittleBigPlanet-game uit de serie kunnen worden. Daar durf ik (bijna) mijn linker teelbal om te verwedden. ★



Je had heel vroeger enorm grote en gespierde muggen. Zo zijn uiteindelijk kamelen ontstaan.



Als je bang bent om voor het eerst een boek te lezen, heb je boekenplankenkoorts.



VERWACHTING ***JAN:***

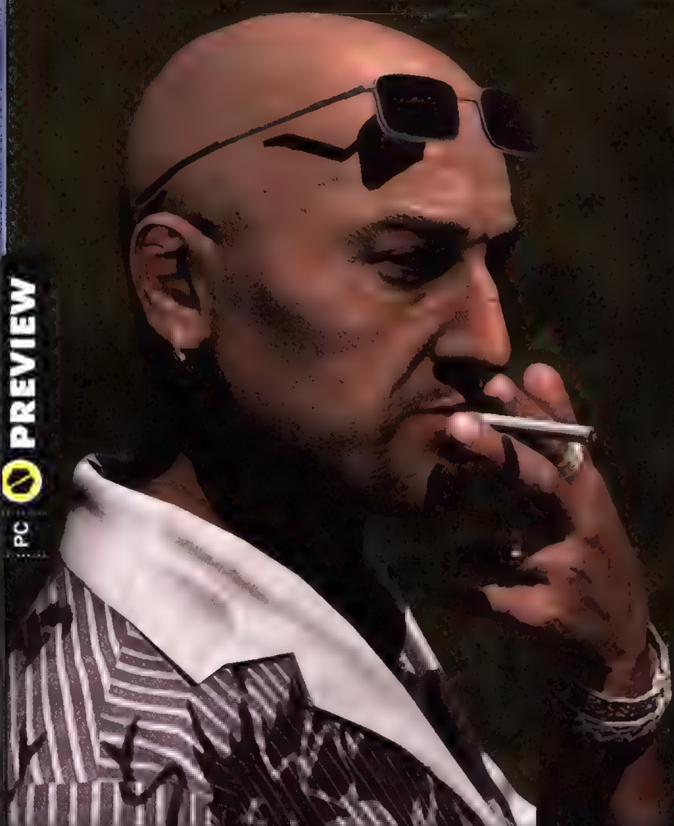
LittleBigPlanet PS Vita is gezegend met knappe touch controls en tonnen content. Deze game kan voor Sony's handheld niet snel genoeg komen.

- \+ Touch controls werken als een dolle.
- \+ Enorm uitgebreid.
- \+ Eindeloos speelbaar.
- \- Menustructuur niet altijd even overzichtelijk.

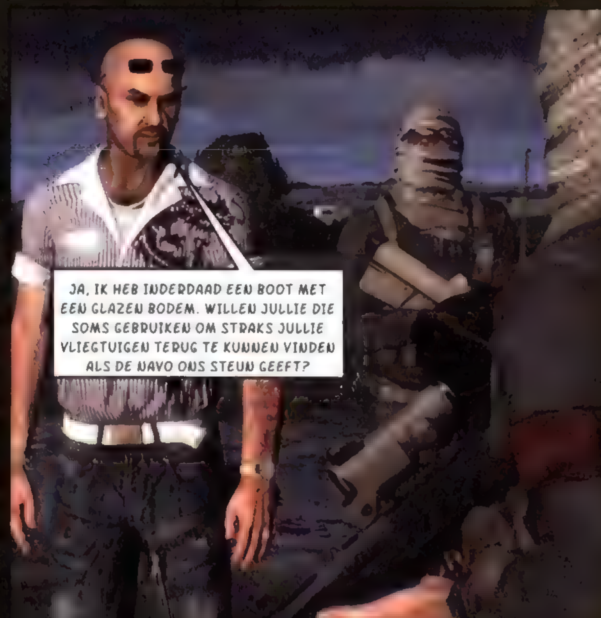
ZELFBOUWGAME
TARSIER / DOUBLE ELEVEN / SCE
NAJAAR 2012

ARMA III

Nu Codemasters nooit meer een Operation Flashpoint gaat maken - het Britse bedrijf heeft zich voor 100% toegelegd op racegames - heeft Jan al zijn hoop gevestigd op de ArmA reeks. Deel 3 is in aantocht!



Volgens sommigen was Operation Flashpoint: Red River geen echte Flashpoint-game. Het spel was nog altijd pittiger en realistischer dan welke moderne oorlogsshooter ooit, maar er zijn gamers waarvoor het allemaal niet echt genoeg kan zijn. Duidelijk was dat Codemasters zelf ook in een rare spagaat zat, want te hardcore verkoopt niet en te arcade zouden de fans niet pikken. Uiteindelijk bleken de verkoopcijfers ook nog eens teleurstellend, en niet veel later gooide Codemasters de handdoek in de ring en kondigde aan om enkel en alleen nog maar racegames te maken. Einde van het Operation Flashpoint-genre? Nee, want ArMA leeft voort, mijn wapenbroeders!



VIER FACTIES

IRAANSE TROEPEN
Het Iraanse leger heeft Limnos bezet om hun invloed en belangen in de Egeïsche Zee kracht bij te zetten. De internationale gemeenschap is not amused.

NAVO
De NAVO Troepen reageren resoluut op de Iraanse expansiedrift. Het strategische belang van het eiland Limnos is van onschatbare waarde. Het volledige internationale militaire apparaat wordt ingezet.

GRIEKSE VERZET
Al dan niet gesteund door de CIA en SIS, voert het Griekse verzet een guerrillastrijd tegen de Iraanse bezetter.

BURGERS LIMNOS
De bewoners van het Griekse eiland zijn de pineut. Ze verwijten Europa dat ze aan hun lot worden overgelaten. Het bloed van de Iraanse bezetter kunnen ze wel drinken.

Bugs

Bovenstaande strategiewijziging van Codemasters zal op de Praagse burelen van Bohemia Interactive met een hatelijk lachje ontvangen zijn. Bohemia maakte namelijk de eerste Operation Flashpoint onder de vlag van Codemasters waarbij de Engelsen eigenaar werden van de licentienaam. Na het succesvolle eerste deel, zowel kwalitatief als commercieel, volgde echter een breuk tussen beide partijen. Codemasters ging verder met OF op haar eigen manier, en de Tsjechen maakten de spirituele opvolger in de vorm van ArMA.

Inmiddels zijn we al beland bij het derde deel in de ArmA-reeks en de torenhoge ambities van de Tsjechen naderen bijna Burj Khalifa-achtige proporties.
Tegelijkertijd heeft Bohemia de reputatie haar games altijd met bugs af te leveren waardoor in de eerste weken na release de game vaker wel dan niet crasht en veelal onspeelbaar is. Ook de notoire 'sluggish framerate' blijft de serie plagen. Dankzij een hondstrouwe community en het eigen ontwikkelteam worden al die bugs in de maanden erna wel grotendeels gladgestreken, maar het geeft toch te denken.

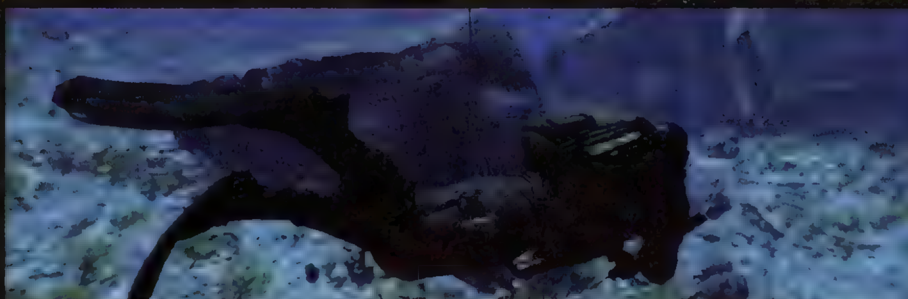
Bizar

Alle slagen om de arm en reserves, daargelaten... de game oogt FUCKING overweldigend. Qua schaal en omvang (wat volgens mij min of meer hetzelfde is) is dit de meest ambitieuze militaire shooter ooit.
Bovendien mag je ArmA III eigenlijk geen shooter noemen. Natuurlijk, je rent rond met een geweer in je hand en je schiet

"De game oogt FUCKING overweldigend."

op vijandelijke soldaten, maar er is zoveel meer te doen op het prachtige Griekse eiland Limnos dat maar liefst 300 vierkante kilometer (!) groot is.
En dus staan er weer allerhande jeeps, tanks, helikopters en gepantserde voertuigen tot je beschikking zodat je geen verkapte vierdaagse hoef te lopen om van de ene naar de andere kant van het eiland te komen.
De details (op de voor de demonstratie helemaal getunede PC, ik zeg het er maar even bij) waren onwaarschijnlijk. De makers gaan voor een draw distance van zes kilome-

weetje • weetje
Alsof Limnos als speeltuin nog niet groot genoeg is, kent ArmA III nog een tweede (veel kleiner) eiland Stratis, waar ook op gevochten kan worden.


Het schijnt dat duikers naar het scheepswrak van de Costa Concordia onlangs nog twee Nederlanders aan de bar aantroffen. Ze weigerden het schip te verlaten omdat ze 'all inclusive' hadden betaald.



Wat een details! Ik kan zelfs zien dat die soldaten hier liggen op Festuca Rubra, oftwel Roodzwenkgras met fijne uitlopers.

ter, zowel op de grond als in de lucht. Wanneer je vliegt, word je omringd door een wolkendek waar Peter Timofeeff een klein stijve van zou krijgen. Je kunt zelfs boven het eiland uit vliegtuigen springen om als parachutist te genieten van Google Earth-achtige beelden van Limnos. Bizar gewoon.

Maar ook op het land oogt alles fabuleus met een verscheidenheid aan ondergronden, vegetatie, bergen en riviertjes, waar het goed hinderlagen plannen is. Zolang er geen gevechtshelikopter boven je hoofd cirkelt natuurlijk...



weetje • weetje

Ook ArmA III zal weer volledige mod-support krijgen waardoor de grootste diehard fans weer helemaal los kunnen gaan met het aanpassen van bestaande - en het creëren van nieuwe wapens en voertuigen voor de game.



Ik weet niets van helikopters. Vraag me dan ook niet waarom ze een vleesthermometer op de voorruit hebben geplakt.

Onderwater

Nieuw is het vechten onderwater, iets wat volgens mij in de praktijk niet heel veel gebruikt gaat worden door spelers, maar er eveneens bizar goed uitzag. Je kunt als duiker hele stukken onderwater afleggen, al dan niet met speciale voertuigjes, zowel in first als in third-person. Wanneer je onderwater het zonlicht door ziet breken en te maken hebt met realistische stromingen en de manier waarop golven breken, weet je dat de makers niets aan het toeval willen overlaten. Het water biedt verder allerhande opties om vijandelijke stellingen vanuit de zee te benaderen, dus nog meer tactische mogelijkheden.

Andere vernieuwingen zien we in de animaties, de stances en de algehele look en feel van de soldaten die minder cluncky aanvoelt dan voorheen. De vijandelijke A.I. mag nog wel wat beter, maar dat betekent niet dat ArmA III makkelijk wordt. Eén verdwaalde kogel en je bent KIA (Killed In Action, je weet toch?).

Naast liggen, bukken en leunen, kun je deze keer ook, als een soort last resort move, op je rug gaan liggen en zo je mitrailleur leegschieten. Op deze manier kun je zelf bijna niet geraakt worden, al wordt het richten er natuurlijk niet makkelijker op. Dit soort kleine details zijn typisch ArmA.

PC-only

Met het gigantische eiland, de bizarre grafische details en de enorme vrijheid, is ArmA III op papier een droom die uitkomt voor spelers die de overkill aan beeldvullende explosies wel een beetje zat zijn en weer eens echt uitgedaagd willen worden in shooters.

Feit is natuurlijk wel dat ArmA III een PC-only game is en dat de kwalijke reputatie qua technische afwerking van de Tsjechen als een zwaard van Damocles boven deze titel hangt.

Maar mede namens alle oorspronkelijke Operation Flashpoint liefhebbers geef ik Bohemia nog één keer het voordeel van de twijfel. ★



Om Codemasters te zieken, hebben ze er ook wat race-onderdelen in gestopt.



VERWACHTING *JAN:*

ArmA III oogt bijna te mooi om waar te zijn. Hopelijk hebben de Tsjechen geleerd van hun technische fouten. Als dat zo is, gloort voor de serieuze wargamer de Heilige Graal aan de horizon.

- \+ Limnos is GIGANTISCH
- \+ Geen arcade knieval
- \- Matige vijandelijke A.I.
- \- Bug-ignoring reputatie Tsjechen

OORLOGSIM
BOHEMIA INTERACTIVE
(UITGEVER N.N.B.)
2013

SPLINTER CELL

BLACKLIST

Het vers aangekondigde Splinter Cell: Blacklist staat zeker niet op de zwarte lijst van Jan, maar hij heeft wel zo zijn bedenkingen bij het grote aandeel van de actie in de gameplay van het nieuwste deel.

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Wow! Wat zag de comeback van Splinter Cell er goed uit op de afgelopen E3. Meesterspion Sam Fisher is terug, gerehabiliteerd en wel, en door de Amerikaanse President aan het hoofd gezet van een ultrageheime organisatie: 4th Echelon. Sam's oude werkgever is opgedoekt als logisch gevolg van de gebeurtenissen uit voorganger SC: Conviction, en voor deze nieuwe eenheid, die op papier niet bestaat, heeft Fisher carte blanche gekregen. Zo kan hij ongestoord de terroristen opsporen en uitschakelen die achter Blacklist zitten, een lijst met Amerikaanse doelwitten voor aanslagen.

Naast de vrije hand beschikt Sammy over meer moves, gear en gadgets dan ooit, heeft hij een muurklimcursus gevolgd bij Ubisoft-collega Ezio Auditore da Firenze én beschikt hij over een vliegend hightech hoofdkwartier. Het moge duidelijk zijn: Splinter Cell is terug en krachtiger dan ooit!

Vraagtekens

Nu de stof van de E3 alweer lang en breed is neergedaald en ik nog eens rustig terugblik op de twee demonstraties die ik van de game heb gekregen, zijn er bij mij toch nog wel wat vraagtekens. Logisch, de game komt voorlopig nog niet uit maar ik heb toch echt wel wat twijfels over het hoge gehalte aan actie en mitrailleurgeweld.

Natuurlijk waren de demo's speciaal uitgedacht en gemaakt voor de E3-beurs. Anders gezegd, er moeten in een minimaal tijdsbestek zoveel mogelijk stoere en overrompelende beelden getoond worden. Maar Sam Fisher die een drone oproept, waarna je vervolgens via een zwart-wit scherm de omgeving aftuurt, en Sam die met een mitrailleur kogels mag gaan sproeien? Dat is meer iets dat je in Ghost Recon of Call of Duty verwacht, en niet zozeer in een Splinter Cell-game. Ik snap dat je tijdens een demonstratie van een half uur geen tien minuten toont van Sam die in het hoge gras de omgeving aftuurt, maar toch.



Ik las laatst dat oud Ajax-speler Luis Suarez als hobby wandklimmen heeft. Vandaar ook zijn bijnaam Wand Luis.

Flow

Volgens de makers mag je Blacklist qua spelmechanieken beschouwen als een soort 'Best Of Splinter Cell', en in dat opzicht zag ik inderdaad heel wat dingen uit oude favorieten terug.

Het markeren en executeren uit Splinter Cell: Conviction maakt opnieuw zijn opwachting, zij het in aangepaste vorm. Sam kan nu, mits goed getimed, naar een vijand sprinten, tijdens dit sprintje twee man neerschieten die je net daarvoor aangevinkt hebt, de gealarmeerde vijand vanachter vastgrijpen, een derde aanstormende boef afschieten en de vastgegrepen tegenstander met een ferme ruk de nek breken. Dit gebeurt allemaal in een flow van enkele seconden, Ubisoft noemt dit zelf killing-on-the-go.

In Los Angeles oogde het echter allemaal wel erg makkelijk. Hopelijk zal je, net als in het voorlaatste deel, eerst vijanden geruisloos moeten uitschakelen om speciale kill-tokens te verdienen om dit soort moves te kunnen uitvoeren, maar vooralsnog is hier niet over gesproken.

Messcherp

Blij ben ik met de terugkeer van het mes. Het vlijmscherpe combatknife maakte in Chaos Theory (wat mij betreft het beste deel uit de reeks) zijn opwachting en dat het in de delen daarna niet meer terugkwam, werd door de achterban niet gewaardeerd, en mede daarom kun je nu opnieuw kelen doorsnijden, maar ook tentdoeken om alternatieve routes te creëren.



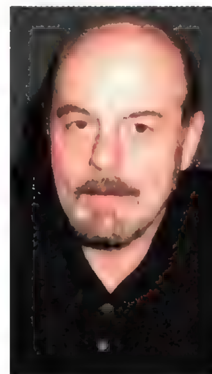


weetje · weetje

Acteur Eric Johnson, die de stem van Sam Fisher doet, speelde verschillende bijrollen in films maar is vooral een tv-acteur. Hij was eerder te zien in SmallVille, Flash Gordon en Rookie Blue.



VAARWEL MICHAEL IRONSIDE



Cultacteur Michael Ironside (zie screen) heeft vijf games op rij de stem van Sam Fisher vertolkt en daarmee het personage tot leven gewekt. Voor de zesde game geeft hij 't stokje over aan Eric Johnson (zie weetje). Reden is volgens Ubisoft dat zowel gezicht, lichaam, stem als bewegingen één moesten worden tijdens de capture performance. Met andere woorden; Ironside was waarschijnlijk te oud om alle heftige moves uit te voeren in een strak motion capture pakje. Eeuwig zonde, want de lage, grommende stem van Fisher waar we zo vertrouwd mee zijn geraakt, klinkt nu opeens een paar octaven hoger, en dat terwijl Sam alleen maar meer op leeftijd is geraakt. Jammer.

Datzelfde mes zet je in tijdens ondervragingen, of beter gezegd martelingen. De keiharde ondervragingen uit Conviction zijn namelijk weer terug waarbij je vijanden tegen muren, kasten en palen kunt beuken, indien hun antwoord je niet bevalt. Om je ondervragingen meer kracht bij te zetten, kun je in sommige gevallen zelfs nog verder gaan. Zo kan Sam zijn mes tussen de ribben van zijn slachtoffer steken om vervolgens een beetje in de wond te poeren. De man deinst nergens voor terug als het gaat om het behoeden van de Stars & Stripes voor buitenlands gevaar.

Splinter Creed

Gelukkig kun je nog steeds meerdere routes pakken en hoef je niet per se als een luidruchtige moordmachine te spelen. Sam heeft meer vrijheid dan ooit en hij klautert en klimt nu als een Assassin tegen muren en gebouwen, bijvoorbeeld om vijanden vanachter een richel een afgrond in te trekken. Maar je kunt door te klimmen en te klauteren ook vijanden omzeilen, vervolgens met een fluitje weglokken en een voor een uitschakelen.

Opnieuw kun je levenloze lichamen oppakken en dumpen, zodat collega-boeven hun uitgeschakelde kameraden niet snel terugvinden.

"Blacklist lijkt het beste van de voorgaande delen in zich te verenigen."

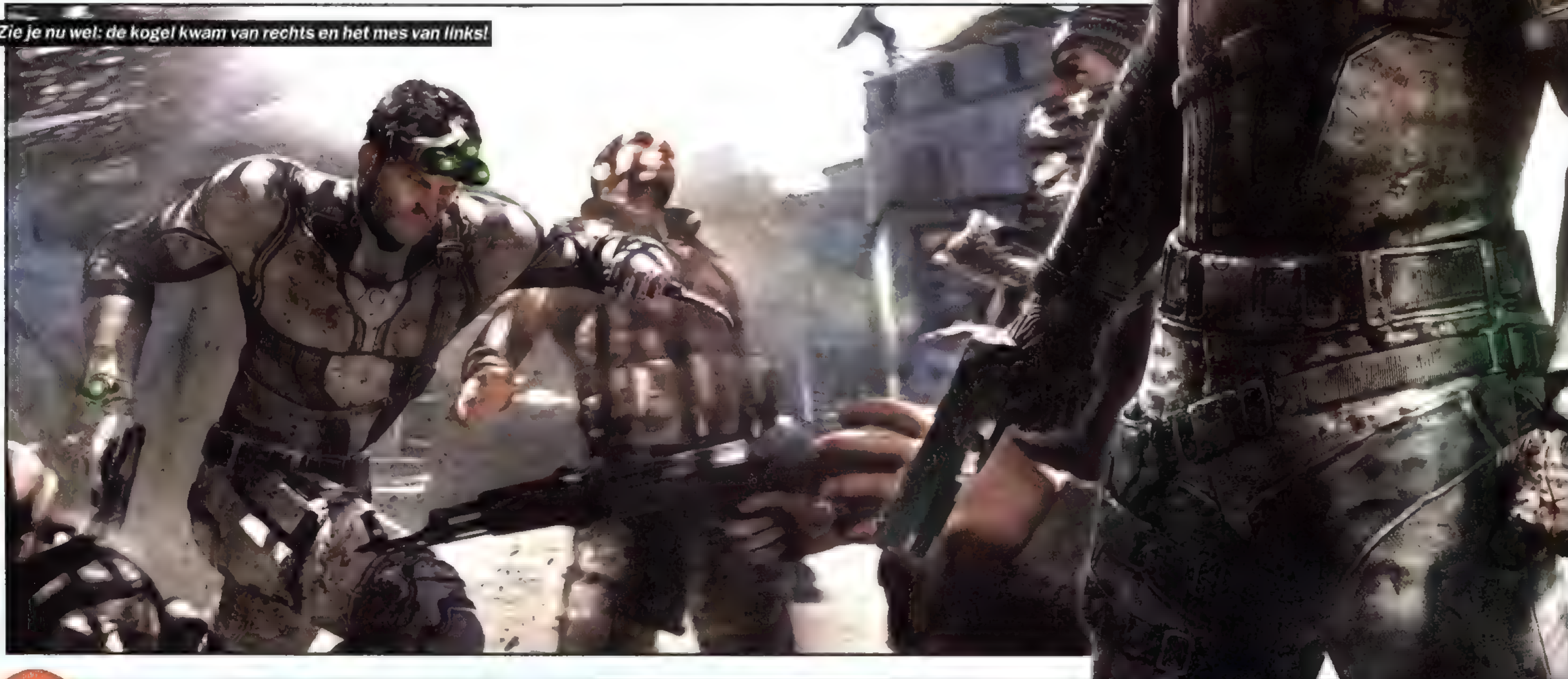
Ook de gadgets zijn vooral gericht op stealth gameplay. De snake-camera is nog steeds van de partij, en schiet je een elektrisch dartpijltje in een plas water waar een guard in staat dan... tzzzzzzzzzzing... gaat de kerel neer.

Tenslotte zijn de levels zo ingedeeld dat er altijd meerdere routes mogelijk zijn.

Donker

Al met al lijkt SC: Blacklist inderdaad het beste van de voorgaande delen in zich te verenigen, waarbij tegelijkertijd wordt voortgeborduurd op de elementen uit Splinter Cell: Conviction. Was die game een persoonlijke wraaktocht tegen verraders en de moordenaars van zijn dochter, deze keer is Sam meer een berekenende moordmachine die uitgerust met hightech gear en dito wapens zowel guns blazing als sneaky te werk kan gaan, al had ik van dat laatste nog wel wat meer willen zien.

Ik hoop dan ook dat Blacklist in ieder geval een aantal levels in het donker huisvest, zodat ik me ook kan laten gelden door alleen te sluipen met mijn blinkende mes in mijn hand. ★



Zie je nu wel: de kogel kwam van rechts en het mes van links!



VERWACHTING JAN:

Als ik straks daadwerkelijk de vrijheid heb super-stealthy te spelen, dan heb ik wel vertrouwen in Blacklist. Voor nu oogt de game in ieder geval grafisch al om je moordende vingertjes bij af te likken...

- ✚ Sam heeft meer moves dan ooit tevoren.
- ✚ Comeback van 'het mes'.
- ✚ Keihard.
- − Call of Duty invloeden?

ACTION-ADVENTURE / STEALTH
UBISOFT TORONTO / UBISOFT
Q1/Q2 2013

PROJECT P-100

In de vorige PU draafde Jurjen zo door in zijn kritiek op Nintendo dat hij het naliet het toffe Wii U-spel Project P-100 de aandacht te geven die het verdiende. Dat wil hij deze maand rechtzetten met een excuusbrief aan Nintendo-woordvoerder Reggie.

Beste Reggie,

Ik wil graag mijn excuses aanbieden voor mijn gezeur over Nintendo in de vorige PU. Je zei laatst dat Nintendo-fans nooit tevreden zijn, en daar heb je wel een beetje gelijk in.
Inderdaad, ik vraag al jaren om een nieuwe Pikmin, en Pikmin komt eraan.
Ik klaagde bij de lancering van de 3DS over het ontbreken van een Mario-spel, en de Wii U wordt straks gelanceerd met een Mario-spel.
Maar ben ik tevreden? Nee, nu vind ik weer dat Nintendo te veel teert op oude roem en niet meer als vanouds innoveert.
Terwijl ik tijdens die klaagzang een werkelijk nieuw en innovatief spel als Project P-100 niet eens noem!
Dat leek me wel een spijtbetuiging waard.

Hectische actie

Misschien komt 't doordat Project P-100 zich zo moeilijk laat uitleggen, dat ik er niet veel over heb geschreven.
Zelf na de derde keer dat ik de demo speelde, had ik nog niet het gevoel meester over de hectische actie te zijn. Ik bleef achter met hetzelfde, licht verwarde maar toch ook wel vermaakte gevoel dat ik me herinner van mijn eerste spelsessies met games als Viewtiful Joe en Bayonetta. Het zal geen toeval zijn dat de voornaamste Japanners achter Viewtiful Joe en Bayonetta óók de drijvende krachten achter Project P-100 zijn.
De ontwikkelaar van dit project heet Platinum, Nintendo is slechts de uitgever, maar laten we daar niet moeilijk over doen.

"Geweldig dat deze buitenissige spellen nog steeds gemaakt kunnen worden."

Pikmin

Project P-100 is in feite een scrollende beat'em up, maar het spel deed me ook een beetje aan Pikmin denken. Je weet wel, Reggie, Pikmin, uit de tijd dat Nintendo zélf nog wel eens met originele franchises voor hardcore gamers kwam. Of zit ik nu weer te zeuren?
Verschil met Pikmin is in elk geval dat je je leger verzamelbare poppetjes niet individueel kunt inzetten: je gebruikt ze als munitie om naar vijanden te smijten óf balt ze samen tot een vuist of ander wapen om de vijanden op je pad mee te verslaan.
Heb jij ook wel eens zin om Nintendo-fans te slaan, Reggie? Ik kan het me best voorstellen.


Hoe noemen we een biseksueel die het 't liefstop z'n hondjes doet? Een rugbi.


Dit is een heel speciale handschoen om garageboxen mee te openen: een garageboxhandschoen.


We dachten hier laatst tijdens de redactievergadering ook dat er een aardbeving kwam. Samuel ging van schrik meteen onder een tafel staan.

Tweede scherm

Het tweede scherm op de controller wordt voor van alles gebruikt in Project P-100. Als je een gebouw binnengaat, wordt je leger van je tv-scherm verplaatst naar het scherm op je controller, wat het binnenste van het gebouw toont. Je kunt special moves activeren door rondjes of lijnen op het touchscreen te trekken.
Toch vond ik het prettiger om de special moves te activeren met de rechter stick, omdat ik dan de GamePad gewoon kon blijven vasthouden zoals ik 'm toch al vasthad. En is dat binnenlopen van gebouwen op het tweede scherm niet gewoon een gimmick?

Dubieus licht

Project P-100 zal voor menig hardcore gamer een leuk spel 'voor erbij' zijn, en misschien zelfs een reden om de aanschaf van de Wii U te overwegen. Toch plaatst dit spel de Wii U eigenlijk in een dubieus licht. Want waar de GamePad in asymmetrische multiplayer-spellen absoluut toegevoegde waarde levert, heb ik die in een speciaal voor de Wii U gemaakt singleplayer-spel als Project P-100 niet ontdekt.
Volgens mij werkt het spel net zo goed met een gewone controller, waarbij weinig gamers de foefjes van het tweede scherm zullen missen.
Of zit ik nou weer te zeuren? ★

weetje • weetje

Door een mislukt rondje te tekenen, veranderde mijn leger plotseling in een soort deltavlieger. Geen idee wat je daarmee kan doen, en de begeleider van Nintendo zei dat hij nog nooit zoiets had gezien.

VERWACHTING JURJEN:
Het is geweldig dat buitenissige spellen als Project P-100 nog steeds gemaakt kunnen worden. Liefhebbers van diepe actiespellen als Pikmin, Bayonetta en Viewtiful Joe kunnen eind van dit jaar iets moois verwachten.

+ Lekker maf en ongrijpbaar.
+ Geinig gebruik van het tweede scherm op je controller.
- Zou prima kunnen werken met een gewone controller.

BASICS
STRATEGY BEAT 'EM UP
PLATINUM GAMES / NINTENDO
Q4 2012

LUIGI'S MANSION
DARK MOON

Er verschijnen tegenwoordig best aardige spellen voor de 3DS, maar volgens Jurjen zijn de games die hij zelf zou kopen nog op één hand te tellen. Wanneer Luigi's Mansion: Dark Moon eind dit jaar verschijnt, verwacht hij eindelijk z'n tweede hand nodig te hebben.

In een tijd waarin ik op mijn iPad best aardige spellen voor 79 of 159 cent kan kopen, verlang ik dat Nintendo voor de relatief hoge prijs van vijftig euro mij nieuwe 3DS-spellen (dus geen ports) van topkwaliteit levert. Dat dit best kan, bewijzen (naast Resident Evil Revelations) de Mario-spellen op de 3DS: Land, New 2, art & Tennis; zeldzaam vermakelijke spellen die ik stuk voor stuk hun 5000 centen waard vind.

Wat de nabije toekomst van de 3DS betreft, hoop/vrees ik dat Mario voor mij de grote ster zal blijven. Paper Mario: Sticker Star is voor elke gamer met smaak natuurlijk een verplichte aanschaf. En na wat diepgaande quality time met Luigi's Mansion verwacht ik dat het spookavontuur van Mario's langere broertje ook elke glimmende munt waard gaat worden.

Verhalend geheel

Damn, wat is die Luigi het afgelopen jaar gegroeid! En dan doel ik niet op zijn lengte maar op de kwaliteit van zijn spel. Ik speelde de afgelopen E3 hetzelfde level als tijdens de vorige E3, en verbaasde me over de extra stukjes animatie, tussenfilmpjes, muziek en gameplay die grofweg dezelfde speurtocht door het eerste spookhuis toch weer sfeervoller en meeslepender maakten.

Nieuw is bijvoorbeeld de mogelijkheid om door een raam te kijken naar een ruimte of gebeurtenis waar je later mee te maken krijgt. Hierdoor krijgen je handelingen in de verschillende kamers een minder opzichzelfstaand karakter, ze vloeien wat meer samen tot een verhalend geheel.

Tijdens omzwervingen door twee andere spookhuizen, met vergelijkbare maar toch weer net wat andere uitdagingen, voelde ik me aanhoudend vermaakt door een spel dat zich in alle opzichten uitstekend thuisvoelt op de 3DS.



Mijn vrouw stofzuigt elke dag omdat ze vindt dat stof zuigt.

> **"Gaat die groene slungel eindelijk z'n beroemde broer in de schaduw zetten?"**

Kijkdooseffect

Dark Moon is het grootste deel van de tijd een rustig spel, dat alle ruimte biedt om met je zuig/blaas/flits-mogelijkheden te experimenteren en aldus verborgen voorwerpen of verrassende mechanismen in je omgeving te ontdekken.

Doordat de camera Luigi vanaf één kant door de kamers volgt, ontstaat een poppenhuisachtig kijkdoos-gevoel dat dankzij het 3D-effect nog eens wordt versterkt. Dit is een spel waarbij je echt het gevoel hebt iets van de beleving te missen als je het 3D-effect uitschakelt. Niet zo vreemd ook, als je weet dat de eerste Luigi's Mansion voortkwam uit 3D-experimenten die Nintendo al in 2001 uitvoerde. Maar waar dat eerste deel nogal beperkt was opgezet, gaat Luigi in zijn tweede avontuur juist meer leveren dan je zou verwachten.

Schaduw

De tweede Luigi's Mansion belooft zo'n zeldzame sequel te worden die de beloften van de voorganger waarmaakt én overstijgt. Niet alleen omdat je dit keer niet één maar (minstens) drie spookhuizen bezoekt, maar ook doordat de game meer variatie biedt in uitdagingen, soorten spoken en puzzels, en er merkbaar meer tijd is genomen om alles zo leuk en doeltreffend mogelijk af te werken.

Dít is het soort spellen waar je een 3DS voor aanschaft en graag vijftig euro voor betaalt. Alles op m'n iPad valt hierbij in elk geval in het niet.

En let wel: ik heb nog geen enkele 3DS-game een Gold Award gegeven, zelfs die vier spellen met Mario niet. Gaat die groene slungel dit najaar dan eindelijk zijn beroemde broer eens in de schaduw zetten? ★



Las ik toch de eerste keer: 'Luigi's Mansion: Dark Room. Tja, niet eens zo gek natuurlijk met die bruine snor.



Ik maakte afgelopen winter een keer een blonde sneeuwvrouw. Kostte veel tijd, want dan moet je het hele hoofd uithollen.



weetje - weetje

Luigi's Mansion wordt ontwikkeld door Next Level Games, de Canadezen die eerder voor Nintendo al Mario Strikers en Punch-Out!! maakten.



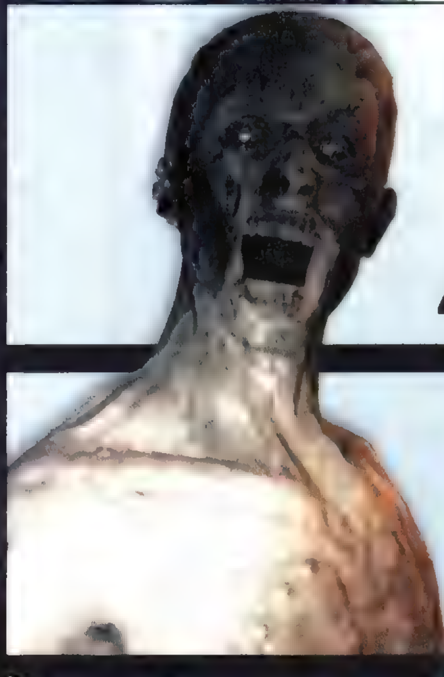
Dit lijkt op iets dat ik ooit Rob Geus in een studentenhuis achter de ijskast vandaan heb zien halen...

VERWACHTING JURJEN: Vergeet de voorganger; Dark Moon wordt het ultieme Luigi-avontuur, en misschien wel de eerste 3DS-game die ik met een Gold Award ga belonen.

- + Ontspannen experimenteren.
- + Tal van subtiele details.
- + Groter dan de voorganger.
- + Uitstekend geschikt voor de 3DS.

ACTION-ADVENTURE
NEXT LEVEL GAMES / NINTENDO
Q4 2012

3DS PREVIEW



ZOMBIU

Kwijlend schuifelen ze over de vloer. Hun bloeddoorlopen ogen en doordringende stank zijn afschrikwekkend. Ja, het is weer maandagochtend op de PU-redactie, en niemand heeft nog koffie gehad. Gelukkig is onze hyperactieve Samuel altijd wakker, wat hem de aangewezen persoon maakt om een volledig nieuwe zombiegame te checken.

Wanneer was de laatste keer dat een game je écht bang maakte? Wanneer was de laatste keer dat je nauwelijks verder durfde te spelen vanwege angst voor wat er mogelijk in het onbekende schuilde? Wanneer was de laatste keer dat je in een survival-horror naast het "survivalen" ook echt horror voelde?

Frappant genoeg zullen de meeste mensen dit genre meteen associëren met Resident Evil, maar eerlijk is eerlijk: die games zijn nooit écht eng geweest. Vijanden zoals de Regenerators waren behoorlijk creepy, maar los van de spanning die je voelde door beperkende zaken als vaste camerahoeken en een onhandige besturing, was de hitserie van Capcom nooit daadwerkelijk angstaanjagend. Resident Evil is een actieserie met een theelepeltje survival-horror, en niet andersom.

Nee, de engste game van de afgelopen maanden was, paradoxaal genoeg, Dark Souls, de actie-RPG die dusdanig onvergeeflijk was en zulke nare tegenstanders op je afstuurde, dat de gamer in zijn schoenen stond te bibberen bij elke stap die hij of zij deed. Een nieuwe vijand confronteren was jezelf weer in het diepe gooien; een onbekende ruimte binnenstappen was flirten met de dood. En doodgaan had verregaande consequenties, aangezien je al je verzamelde zielen kwijtraakte als je niet meteen terugkeerde naar de plaats des doods. Ja, Dark Souls was werkelijk zeldzaam huiveringwekkend, maar dus ook érg awesome.

> **weetje • weetje**
>
> *ZombiU wordt een remake van het point & click adventure Zombi. Deze game kwam in 1986 uit, en was meteen de allereerste publicatie van het toen kersverse Ubisoft.*

Zombieficeren

Des te beter is dus het nieuws dat de meest indrukwekkende Wii U-launchgame van Ubisoft behoorlijk wat beangstigende elementen uit Dark Souls lijkt te hebben overgenomen.



De straat toont nog de sporen van de supportersrellen na het verlies van ZombiUnited door Sudden Death.

"Misschien wel de engste zombiegame in jaren."

In de first-person actiegame ZombiU moet de speler namelijk missies vervullen in een apocalyptisch Londen dat overspoeld is door ondoden, maar in tegenstelling tot in de meeste zombiegames ben je hier géén onoverwinnelijke killingmachine. Nee, je bent gewoon een doorsnee persoon (laten we 'm even Henk noemen).

Wordt Henk door een zombie gebeten, dan is Henk dood. Voor altijd. Vervolgens bestuur je een nieuw persoon, een andere overlevende (Ingrid, bijvoorbeeld) en met die persoon moet je de rest van de missie voltooien. Maar eerst moet je de rugzak van Henk vinden, want daar zitten items in die je nodig hebt. Maar Henk is inmiddels veranderd in een zombie, en ga er maar vanuit dat hij zich nog in de buurt van z'n rugzak bevindt.

Het moeten doden van de persoon die eerder in de game jouw avatar was, is een behoorlijke mindfuck én ontzettend spannend. Want wanneer je eindelijk in dezelfde ruimte komt waar je met Henk het loodje legde, ben je dusdanig op je hoede voor je gezombieficeerde 'vorige ik', dat je zowat uit je stoel springt wanneer hij opeens grommend uit de schaduw richting Ingrids smoeltje springt. Brrr.

Real-time

Net als Dark Souls heeft de game een laag tempo. Het geeft je de ruimte om rustig de donkere krochten van Londen te verkennen, wetend dat achter elke hoek zombies kunnen schuilen. Je komt ze niet al te vaak tegen, wat elke confronta-

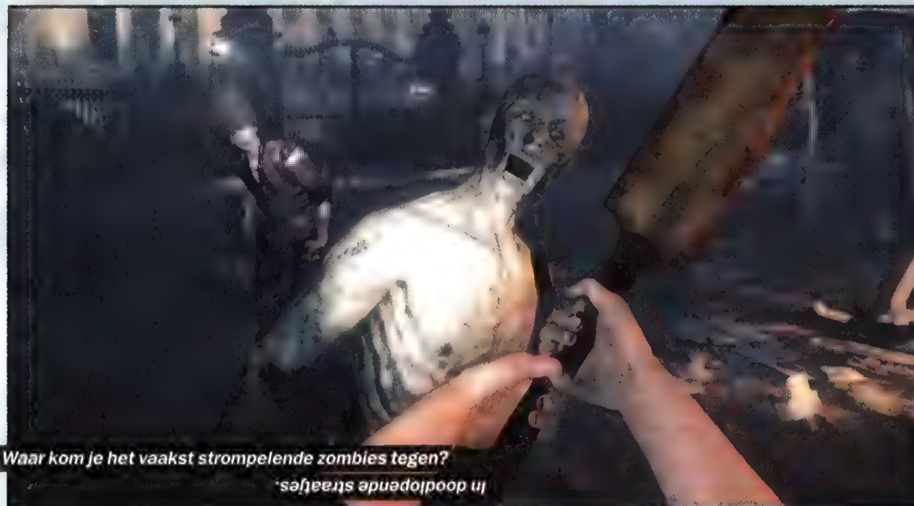


De locatie van Buckingham Palace is vermoedelijk gekozen omdat daar in het echt ook al zombies wonen.




Wii U-game: BarbeqU.

tie juist extra eng en intens maakt.
Het feit dat je vaak niet veel meer bij je hebt dan een cricketbat en een pistool met een handjevol kogels, versterkt dit effect behoorlijk. En net als in het echte leven, kost elke handeling tijd. Herladen kost tijd. Voorwerpen uit de ene tas pakken en in de andere tas doen kost tijd. Kostbare tijd die soms het verschil kan betekenen tussen leven en dood.
Dat je vaak je aandacht moet verdelen tussen de tv (waar alle actie te zien is) en het scherm van de GamePad (waar sommige van je handelingen te zien zijn) zorgt daarnaast voor een extra dosis heerlijke nervositeit. Zo moet je naar je controller kijken om de inhoud van je tas te kunnen reorganiseren, wetende dat als je niet opschiet, er op de tv ondertussen een zombie achter je avatar kan staan omdat het spel gewoon in real-time doorgaat. Denk dus niet dat je veilig bent omdat je Henk z'n kwijlende kop kapot hebt geschoten met een oude shotgun, want terwijl je zijn sodemieter aan het plunderen bent voor die oh zo belangrijke items, blijven zijn rottende collega's gewoon op je afkomen.
Ze-nuw-slo-pend.


Waar kom je het vaakst strompelende zombies tegen?
In doodlopende steegjes.

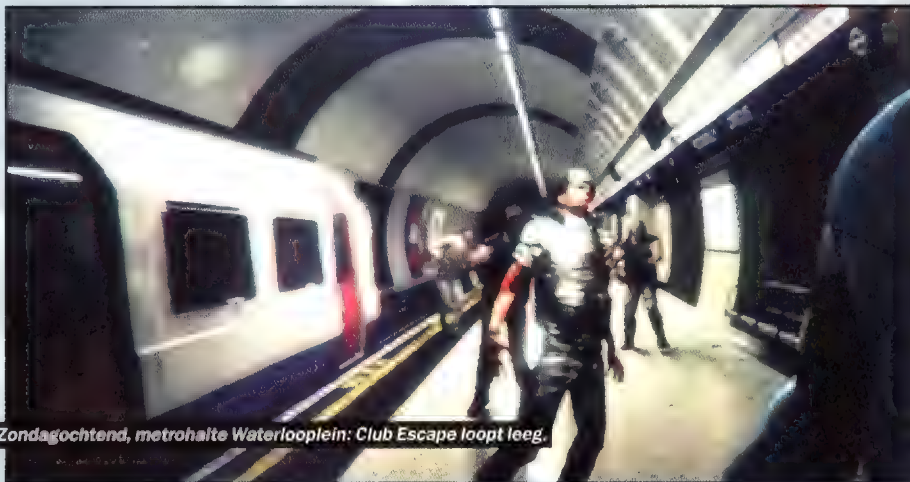

weetje • weetje

Een dik jaar geleden bestond ZombiU nog niet, want toen was het nog de quirky shooter Killer Freaks From Outer Space. Ubisoft maakte hier ZombiU van toen ze de zenuwslopende mogelijkheden van de GamePad doorkregen.

Zes jaar

ZombiU wordt een unieke game die als geen ander de mogelijkheden van het tweede schermpje laat zien. Het ene moment is het een Metroid Prime-achtige scanner waarmee je voorwerpen en lijken kunt scannen, het andere moment is het een vizier voor een sniperrifle. Of een blauwdruk van een gebouw, waarmee je kunt zien waar je naartoe moet. Of het geeft je een overzicht van alle beveiligingscamera's, zodat je een betere ontsnappingsroute kunt kiezen. Of het geeft je in de uiterst originele multiplayer mode de mogelijkheid om overal zombies te spawnen, terwijl de andere spelers met gewone controllers jouw aanval proberen te overleven.
Combineer deze mogelijkheden van de GamePad met de realistische, brute gameplay, en we zouden het hier best wel eens over de tofste (maar vooral engste) zombiegame in jaren kunnen hebben. Maar... wij kunnen het ons nog goed herinneren dat de Wii zes jaar geleden op het punt van uitkomen stond, en Ubisoft ook toen als eerste de mogelijkheden van Nintendo's nieuwste controller wilde laten zien in hun gehypte launchgame Red Steel. En, ja hoor, alom teleurstelling toen we het eindresultaat in handen kregen.
Nu willen we niet zeggen dat we twijfelen aan de potentie van ZombiU, maar het engste dat die game nu kan doen, is de volgende Red Steel worden. Laten we hopen dat we dié angst nooit hoeven voelen. ★



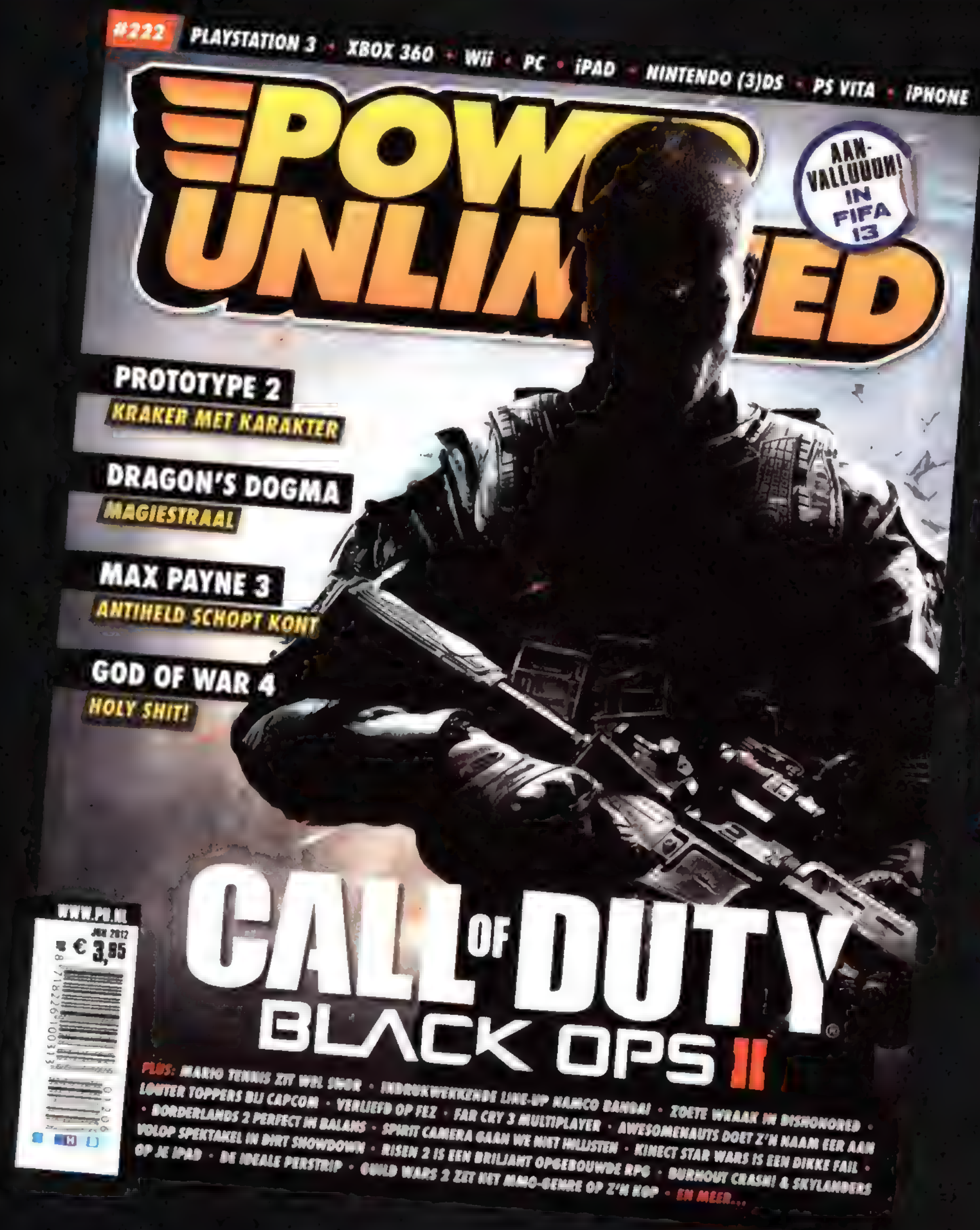

Zondagochtend, metrohalte Waterlooplein: Club Escape loopt leeg.

VERWACHTING SAMUEL:
ZombiU maakt van de ondoden weer slome, dodelijke en vooral huiveringwekkende wezens, én doet ondertussen ook nog interessante dingen met het scherm van de nieuwe GamePad.

- Erg veel 'survival' en vooral weer 'horror'! Eindelijk!
- Het touchscreen van de GamePad wordt op veel vermakelijke manieren gebruikt.
- Lugubere, duistere, hardcore actie, en dat op een nieuwe console van Nintendo!

INFO
SURVIVAL-HORROR
WII U
UBISOFT MONTPELLIER / UBISOFT
Q4 2012

12X POWER UNLIMITED VOOR €47,-*







EN ONTVANG
DE GAME VAN 2012 CALL OF DUTY: BLACK OPS II
OP RELEASE

POWER UNLIMITED

KIES VOOR: XBOX 360, PLAYSTATION 3 OF PC

PU.NL/ABONNEREN

*EXCLUSIEF € 2,30 VERZENDKOSTEN / EXCLUSIEF NUKE TOWN 2025 MAP / AANBIEDING IS BEPERKT / JE ONTVANGT DE GAME OP DE DAG VAN RELEASE

WAT ZIJN (DE BETERE) INDIEGAMES?





Indiegames. De helft van de redactie haalt er z'n schouders over op. Maar Samuel, Jan, Jeroen en Jurjen zijn liefhebbers, en delen hun passie voor hun favoriete indiegames graag met jullie. Dat is prima, zegt JJ, maar leggen jullie mij dan ook even uit wat indiegames eigenlijk zijn?

2012 is een goed jaar voor indiegames. De fim Indie Game: The Movie geeft een aangrijpend inzicht in de motieven en passie van indie-ontwikkelaars en maakte ook buiten de indiescene indruk. Initiatieven als Kickstarter en Gambitious geven veelbelovende indies een welkome financiële boost.

In onze snaaigamesrubriek gooiden kleine indiegames als Kids VS Goblins, Super Crate Box en Ziggurat hoge ogen. Grote, gelikte indiegames als Journey, Fez en Spelunky werden in PU besproken als de volwaardige games die ze zijn, en ze scoorden allemaal Gold Awards.

En dit terwijl we nog steeds moeilijk kunnen uitleggen wat een indiegame nu precies is.

Sterke visie

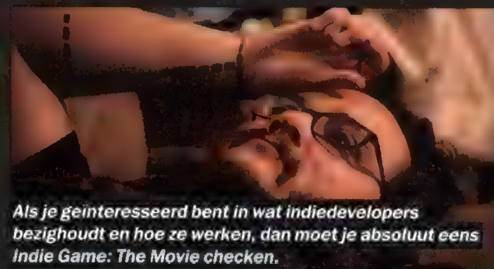
In principe staat indie voor independent, dus onafhankelijk gemaakte spellen. Onafhankelijk van een uitgever, wordt er meestal mee bedoeld. Maar steeds vaker werken indiedevelopers wel degelijk nauw samen met uitgevers of geldschieters. En niet elke spelontwikkelaar zonder uitgever maakt games die je als indie zou beschouwen.

Rami Ismail van indiedeveloper Vlambeer stelt dat indiegames alle vormen aan kunnen nemen, maar ook bepaalde dingen gemeen hebben. 'Ze zijn gemaakt door een enkeling of een groep mensen die een hele sterke visie hebben en het auteurschap niet willen opgeven. Ze willen een bepaald gevoel, idee, sfeer of mechanisme tot stand brengen en zo dicht mogelijk bij hun visie blijven, zonder bemoeienis van buitenaf.'

Oude spellen

Heel algemeen is het veilig om te stellen dat geldelijk gewin bij indie-ontwikkelaars niet de voornaamste motivatie is om iets te maken. Wat automatisch leidt tot andere soorten spellen dan bedrijven als EA en Ubisoft uitbrengen. Dat is het mooie van de florerende indiescene: dat er meer variatie in games ontstaat.

Indie-ontwikkelaars proberen meestal niet te maken wat



Als je geïnteresseerd bent in wat indiedevelopers bezighoudt en hoe ze werken, dan moet je absoluut eens Indie Game: The Movie checken.

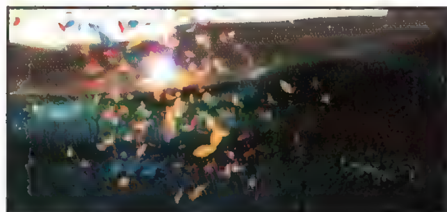


JEROENS FAVORIET: FLOWER

Wat is het?
Een game waarin je een bloemblaadje 'bestuurt' dat door de wind wordt gedragen. Je zweeft door een kleurrijke, vooral groene omgeving waarbij het zaak is zoveel mogelijk andere bloemen uit te laten komen.

Wat maakt dit spel zo bijzonder?
Zoals het hierboven is omschreven klinkt het een beetje bizar en vaag. Maar dat is bewust zo, want de 'game' is niet echt een game. Het is meer een ervaring, een reis die je na wil laten denken over de wereld en dan met name de natuur. Het is werkelijk prachtig om het bloemblaadje over het landschap te laten zweven en te zien hoe de natuur wordt bedreigd door de mens. Maar ook dat we er zelf wat aan kunnen doen. Althans dat gevoel kreeg ik.

Maar is het ook leuk om te spelen?
Het was heel tof! De 'trip', het gevoel dat je krijgt wanneer je over het landschap zweeft, is werkelijk fantastisch! Maar het spel stemt ook treurig, als je ziet hoe 'wij mensen' de natuur beschadigen.



TOP 5 POTENTIËLE INDIETOPPERS

Wat zijn de toekomstige indiehits? Wie het weet, mag het zeggen. Voor deze vijf games - in willekeurige volgorde - hebben wij goede hoop.

1 DEADLIGHT
Deze sidescrolling survival-horror puzzelplatformer zit vol (daar zijn ze weer) zombies maar heeft zoveel meer ziel dan al die big budget zombiegames die tegenwoordig tot shooters zijn verworden. De sfeer druipt ervan af.

2 THE UNFINISHED SWAN
Een bijzonder zwart-wit sprookje dat gaandeweg steeds ietsje meer kleur krijgt. De uitdrukking 'het verkennen van de spelwereld' krijgt een nieuwe dimensie.

3 ANTICHAMBER
Strak vormgegeven spel waarin je op verbluffende manieren op expeditie gaat in onmogelijke dimensies en de dieptes van je eigen geest. Om gestoord van te worden, op een goede manier.

4 REPUBLIQUE
Deze high-profile iOS-game van ontwikkelaar Camouflaj draait om stealth, voyeurisme, hacken en een dystopische samenleving. Spelers volgen via video camera's een opgesloten meisje en kunnen voorwerpen hacken om haar verder te helpen.

5 PAPO & YO
Een sfeervol en emotionerend 3D-puzzelplatformspel waarin je speelt met een jongetje dat wordt gevolgd door een monster dat soms behulpzaam maar soms ook vernietigend kan zijn - een allegorie voor de drugsverslaafde vader van de ontwikkelaar.



Papo & Yo

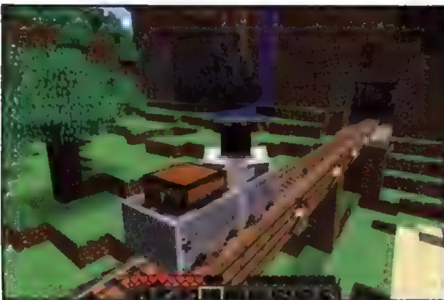


JURJENS FAVORIET: MINECRAFT

Wat is het?
Een grote, willekeurig samengestelde blokkenwereld waarin je elk blok kunt verwijderen om grondstoffen te oogsten. Met die grondstoffen kun je gereedschap en gebouwen maken.

Wat maakt dit spel zo bijzonder?
Minecraft appelleert aan de diepste instincten van de mens. Zelf vind ik vooral de avontuurlijke aspecten erg spannend. Als ik voorzichtig, op alles voorbereid afdaal in een grot, doe ik wat mijn voorouders tienduizend jaar geleden ook al deden. Ik voel de oerangsten voor een misstap of plotselinge aanval door mijn lijf trekken. Maar mijn nieuwsgierigheid wint het, en ik ga dieper en dieper. Vaak iets te diep.

Maar is het ook leuk om te spelen?
In het begin voelt het oogsten en bouwen een beetje zinloos. Je kunt het beste wat filmpjes kijken om te zien hoe je iets van je bestaan kunt maken. Maar als je eenmaal een beetje bent opgeschoten, werkt dit spel hoogst verslavend. Er is ook geen limiet aan wat je in het spel kunt beleven. Mijn oudste zoon speelt bijvoorbeeld online The Hunger Games na in Minecraft, terwijl ik zelf de laatste tijd vooral achtbanen bouw.



TOP 5 INDIEGAMES DIE JE OOK NIET MAG MISSEN

De vier door de redacteuren genoemde indiegames kun je blind aanschaffen, net als het elders in deze PU met goud beoordeelde Spelunky, laat dat duidelijk zijn. Maar heb je nog meer honger naar fijne indiegames, dan zal je je aan deze vijf indietoppers evenmin een buil vallen.

1 BRAID
Een platformpuzzelgame met handgetekende graphics en een dromerige sfeer. Het beïnvloeden van tijd en de daaraan gekoppelde puzzels worden in Braid tot kunst verheven.

2 FEZ
Eigenzinnig vormgegeven puzzelplatformspel waarin je met een druk op de knop kunt wisselen tussen 2D en 3D-perspectief. Het spel voelt aanvankelijk als een wandeling in een park, maar heeft veel diepere lagen.

3 JOURNEY
Geen explosies, geen vijanden, geen noemenswaardige puzzels... gewoon lopen, springen en zweven, en genieten van de reis. En van de spaarzame interactie met je menselijke reisgenoot die via internet meedoet.

4 SUPER MEAT BOY
Ouderwets genadeloos platformspel waarbij de rode en bloedende baklap Meatboy zijn vriendinnetje (een rol verband) moet redden in driehonderd gruwelijk gevaarlijke levels. Timing en de juiste splitseconde beslissingen zijn van levensbelang.

5 SWORDS & SWORCERY
In een romantische, schilderijachtige pixelwereld moet je met vingervegen en tappen je weg vinden om muziekgedreven avonturen te beleven. Het spel blijft mysterieus, dromerig en intrigerend tot het eind.


Swords & Sworcery

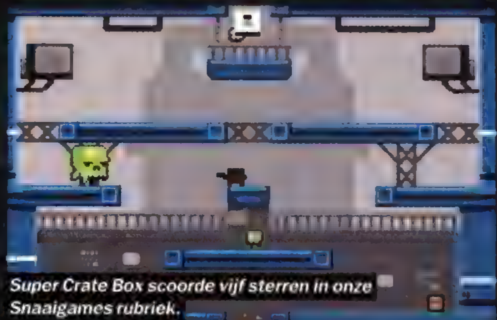
mensen al graag kopen, maar willen nieuw terrein verkennen en proberen spelers te verrassen, of op andere manieren te laten kijken naar het medium 'videogames' of een bepaald genre.
Wat opvalt en misschien ook wel wat tegenvalt, is dat daarvoor vaak wordt teruggegrepen op oude spellen van Nintendo en andere toonaangevende uitgevers uit het 8-bits tijdperk. Niet alleen qua uiterlijk (begrijpelijk dat je met je team van drie man en een paardenkop liever 2D-pixelart maakt dan concurreert met de nieuwste 3D-engines) maar ook inhoudelijk.

Persoonlijke laag

Wie de film Indie Game: The Movie kijkt, kan gemakkelijk de conclusie trekken dat de gemiddelde indie-ontwikkelaar vooral dingen wil maken waar hij als kind van genoot maar die hij mist in hedendaagse games. Zoals de uitdaging van oude platformers, die Team Meat opnieuw tot leven wekt in Super Meat Boy. Of het gevoel van avontuur, geheimen en verwondering uit het originele Zelda, wat Phil Fish opnieuw tot leven probeert te wekken in Fez.

Jonathan Blow heeft zijn Braid duidelijk op de oude Mario-spellen gebaseerd. Dat het spel ook een diepere filosofische en een zeer persoonlijke laag heeft, wordt door pers en publiek niet opgemerkt, wat hem duidelijk frustreert. Blow maakt de fout om onder internet reviews en op fora zijn spel te willen uitleggen, waardoor hij een beetje een karikatuur van zichzelf wordt. »

> **"Indiedevelopers willen nieuw terrein verkennen en proberen spelers te verrassen."**


Super Crate Box scoorde vijf sterren in onze Snaaigames rubriek.


Jeroens favoriete indiegame is Flower, maar ook Journey kreeg van hem een Gold Award.



JAN Z'N FAVORIET: LIMBO

Wat is het?
Een stemmig, minimalistisch zwart-wit puzzelplatformspel waarin je als klein jongetje op zoek gaat naar je verloren zus en vele doden zult sterven. Of, zoals de Deense ontwikkelaar het omschreef: 'een echte trial & death game'.

Wat maakt dit spel zo bijzonder?
Met zijn minimalistische vormgeving en levendige animaties roept het spel herinneringen op aan klassiekers als Another World en Flashback, maar ook (qua sfeer) aan games als Portal en Ico. Het feit dat het door jou bestuurde jongetje steeds op gruwelijke wijze sterft als je iets fout doet, maakt de game bij vlagen ongemakkelijk.

Maar is het ook leuk om te spelen?
Jazeker, dit is een game die je begint en waarmee je pas drie, vier uur later stopt... als je klaar bent. Het is uitdagend, prikkelend, mysterieus, laat veel ruimte open voor verschillende interpretaties en doet echt wat met je. Het weet zonder beeldvullende explosies en bombastische soundtrack onder je huid te kruipen en laat een blijvende indruk achter.





SAMUELS FAVORIET: CAVE STORY

SYSTEEM: EERST PC, DA[illegible]
VERSCHIJNINGSDATUM: 20 DEC. 2004

Wat is het?
Cave Story is een actieplatformer die het voornamelijk moet hebben van zijn retro-vibe; de game oogt als een kleurrijke SNES-game, de chiptune muziek klinkt erg jaren '90, en de verken-spring-en-schiet gameplay doet denken aan legendarische oldskool games als Mega Man, Castlevania en Metroid.

Wat maakt dit spel zo bijzonder?
De game oogt behoorlijk kiddy, maar de moeilijkheidsgraad ligt hoog, vooral bij de intense boss battles. Ook de serieuze toon van het verhaal maakt de game meer 'hardcore' dan de eerste indruk doet vermoeden. Maar het is vooral de manier waarop het plot zich ontvouwt waarmee de game zich onderscheidt. De gesprekken met de NPC's geven je steeds flarden van het verhaal mee, waardoor je langzamerhand een beeld krijgt van wat er op het zwevende eiland allemaal aan de hand is. Subliem.



Maar is het ook leuk om te spelen?
Ontzettend! De gameplay is strak en voelt heerlijk, en het gevoel van groei is uiterst bevredigend. Je begint als een koddig robotje met een laserpistooltje, maar halverwege de game zweef je rond met je jetpack en je arsenaal ge-upgrade wapens. Supertof!



Volwassen?

De frustratie van Blow staat niet op zichzelf. Als de meest zichtbare indie-ontwikkelaars zich vooral richten op het oprakelen van de game-ervaringen uit hun jeugd, kun je moeilijk spreken van een volwassen of vooruitstrevende stroming. Al zijn er tegenwoordig ook wel indiestromingen die juist willen afrekenen met die gerichtheid op het verleden.
'Nostalgie is gevaarlijk', meent Michael Samyn van indiedeveloper Tale of Tales. 'Door altijd maar te blijven stilstaan bij je jeugd of proberen te reproduceren wat je als kind leuk vond, loop je het risico om allerlei volwassen geneugten te missen. En ik denk dat die geneugten ook onderwerp van videogames kunnen zijn.'
Volgens Samyn hoeven 'spelletjes' niet volwassen te worden omdat ze een uitlaatklep zijn voor onze kinderlijke neigingen. 'En dat is oké, maar videogames zijn wat anders, een medium. Ik hoop dat we het ooit kunnen ontwikkelen als een medium met dezelfde verscheidenheid als andere media.'


Super Meat Boy heeft alles van een klassieke platformgame.


Braid is duidelijk gebaseerd op de vroegere Mario-spellen.

INDIETOPPERS VAN NEDERLANDSE BODEM

1 SWORDS & SOLDIERS
Hilarisch, 2D sidescrolling strategiespel waarin je aan de slag kunt met (en tegen) Azteken, Vikingen en Chinezen. Goed bedacht en vrijwel perfect uitgewerkt.

2 TOKI TORI
Een van de eerste succesvolle indiegames uit Nederland. Het puzzelplatformavontuur met het gele kuiken verscheen oorspronkelijk op de Game Boy Color, maar is tegenwoordig op vrijwel elk systeem te downloaden.

3 SUPER CRATE BOX
Explosief spel dat inzicht, platformjumpen en retroknallen op zeer vermakelijke wijze combineert. Het is al een hele kunst om tien punten te halen!

4 ICHI
Ogenschijnlijk simpele, maar erg vermakelijke puzzelgame die de hersens stevig aan het werk zet. Van dezelfde jonge ontwikkelaar als Kids vs. Goblins.

5 GATLING GEARS
Simpel maar cartoonesk vormgegeven en moeilijk neer te leggen twin stick shooter. Schieten, schieten, schieten... tot je erbij neervalt. Leuk!


Swords & Soldiers

COUNTDOWN TO COLLISION

MET SEBASTIAAN LABRIE

Sebastiaan Labrie neemt je mee achter de schermen van de grootschalige infrastructuren die de moderne wereld draaiende houden. In elke aflevering verkent hij onmisbare uitvinding-en waarmee mensen in de grootste organisaties ter wereld complexe handelingen veilig en accuraat kunnen uitvoeren. Ontdek hoe deze ingenieuze uitvindingen ervoor zorgen dat mensen risicovolle opdrachten kunnen voltooien zonder een catastrofe teweeg te brengen. Zo voorkomt een geavanceerd schip-tracking-systeem botsingen tussen schepen in de Rotterdamse haven. Hydraulische kranen verwerken enorme hoeveelheden op Stansted Airport. Een nieuwe techniek beschermt Troll A, één van de grootste gasplatforms ter wereld, tegen explosies. Sebastiaan Labrie verkent de activiteiten achter de schermen van deze indrukwekkende technische systemen, waar tijd kostbaar is en de deadlines krap zijn.

VANAF MAANDAG 27 AUGUSTUS OM 21:00 UUR

Discovery CHANNEL HD

DISCOVERYCHANNEL.NL



view with layar

RAMPSCENARIO VOOR HARDCORE GAMERS?

HELP, DE CONSOLEMARKT STORT IN!

David Jaffe, de man die met zijn God of War-serie enkele van de machtigste console-only spellen ooit maakte, werkt momenteel aan een free-to-play shooter voor PC's. Hij ziet niet zoveel toekomst meer in consoles, en hij staat daarin niet alleen. Jurjen verdiepte zich in de materie en laat tevens enkele hotshots aan het woord over hoe zij de toekomst voor de console-markt zien.



Volgens David Jaffe is het traditionele console-model, met spellen van zestig euro en eens in de vijf jaar een nieuwe spelcomputer onder je tv, een krimpende markt die met de volgende generatie nog maar veertig procent van de huidige omzetten zal halen.
'Daarmee wil ik niets verkeerds zeggen over de hardware die komt', verduidelijkt Jaffe zijn mening in een interview met Gamesindustry. 'Ik bedoel alleen dat de industrie is veranderd, dat de verdienmodellen zijn veranderd en dat de wereld steeds kleiner wordt, met smartphones, tablets, internet en dingen als Gaikai en streaming.'

Gratis

Jaffe ziet wél toekomst in gratis hardcore spellen voor PC. En hij is niet de enige. Crytek werkt bijvoorbeeld al een paar jaar aan Warface, een 'AAA4Free'-shooter. Het gratis downloadbare World of Tanks van nieuwkomer Wargaming is in korte tijd een zeer lucratieve markt op zich geworden met dertig miljoen geregistreerde spelers, waarvan sommigen vele honderden euro's uitgeven aan het pimpen van hun tanks.
Momenteel wordt ongeveer evenveel geld uitgegeven aan (microtransacties in) PC-games als aan consolegames, en wanneer die trend doorzet, zal PC-gaming volgend jaar qua omzet de consolemarkt overstijgen. Niet slecht, gezien het feit dat de PC-markt tien jaar geleden nog dood werd verklaard. En dan wordt de consolemarkt tegenwoordig ook nog eens in de flank aangevallen door telefoons en tablets.


Het gratis spel World of Tanks is in korte tijd een miljoenenmarkt geworden.

Tablets

'Ik ben er heilig van overtuigd dat de volgende generatie tablets qua prestaties dichtbij de huidige generatie consoles zal liggen', zei Crytek's directeur Cevat Yerli onlangs tegen CVG. 'Dus als de volgende generatie consoles niet snel verschijnt, walsen de tablets eroverheen. En wanneer je games van je tablet naar je tv kunt streamen, heb je weinig reden meer om een console te kopen.'


Met het iOS-spel Infinity Blade heeft Epic meer winst gemaakt dan met Gears of War.

'We zijn zeer, zeer verbaasd over hoe snel smartphones en tablets beter worden', aldus Tim Sweeney van Epic eind juni tijdens GDC Taipei. Dat Epic als een van de weinige ontwikkelaars grootschalige hardcore games voor dit soort apparaten uitbrengt, heeft het bedrijf geen windeieren gelegd. 'De meest winstgevende game die we ooit hebben gemaakt, beschouwd in termen van mankracht versus opbrengst, is Infinity Blade', stelt Sweeney over Epic's hakspel voor iPhone en iPad. 'Dat spel is voor ons winstgevender dan Gears of War.'


Warface. Zo mooi kunnen gratis games dus zijn.


Gamers besteden steeds meer tijd en geld aan tablets.

Andere partijen die inmiddels de vruchten van nieuwe businessmodellen plukken, zijn Ubisoft en EA. Beide bedrijven zijn op mobile-systemen al prominent aanwezig en experimenteren steeds royaler met free-to-play. Zo wordt Ubi's Ghost Recon Online op PC een gratis download en lonken er gratis versies van Trial Evolution, I am Alive en Beyond Good and Evil HD.
EA doet al een tijdje goede zaken met gratis versies van FIFA, Battlefield en The Sims. Volgens Peter Moore van EA is het slechts een kwestie van tijd voordat álle games het free-to-play-model zullen hanteren. 'Over vijf of misschien tien jaar is het zover, dat lijkt me onvermijdelijk.'

Pijn

Helaas is niet elke ontwikkelaar van consolespellen flexibel genoeg om op verschillende paarden te wedden en met nieuwe modellen te experimenteren. Partijen als THQ krijgen in de krimpende consolemarkt steeds minder ruimte om financieel gezond te blijven opereren. 'De oude markt is groot maar krimpt snel', stelt Ben Cousins van ngmoco, die voorheen voor Sony en EA aan consolegames werkte. Hij benadrukt dat de verkoop van retailgames sinds 2009 steeds verder terugloopt. 'Grotere partijen als Apple en Google hebben de markt betreden, en nu het gamen op mobiele apparaten steeds meer op consolegaming begint te lijken, worden steeds meer dollars van gamers aan dit soort systemen uitgegeven.'
Wat dit soort ontwikkelingen betekent voor de oude partijen kan iedereen op internet volgen. ››

"Als de volgende generatie consoles niet snel verschijnt, walsen de tablets eroverheen."

Square Enix: meer creatieve risico's

'We beginnen te investeren in social-, mobile- en online-games', zegt Mike Fischer, de CEO van Square Enix US. 'Het is veel goedkoper om een spel van hoge kwaliteit te maken voor Xbox Live Arcade of Facebook of iPhone dan een full-on HD-retailgame. Daardoor kunnen we meer creatieve risico's nemen en spellen uitbrengen die waarschijnlijk te riskant zouden zijn voor een investering van zestig miljoen dollar.'


Ghost Recon Online wordt een gratis PC-spel.

› Nintendo draait voor het eerst in de geschiedenis een jaar verlies, Sega sluit een aantal Europese kantoren, Sony kortwiekt Engelse studio's, Radical Entertainment wordt door Activision platgelegd, er lijkt geen maand voorbij te gaan zonder dergelijk nieuws.
Dat soort dingen doet pijn wanneer je denkt aan de creatieve mensen die zich binnen zulke bedrijven jarenlang in het zweet werkten voor ons gamevermaak. Aan de andere kant: business is business, en als bedrijven niet met hun tijd meegaan, is het logisch dat dit voor sommige van die bedrijven verkeerd kan uitpakken.

Achter de schermen

'Tijden veranderen en businessmodellen veranderen tegenwoordig sneller dan ooit', vertelde Tom Putzki van Wargaming.net op de E3 aan mij. 'Wie niet mee verandert blijft achter, dat spreekt voor zich.'
Volgens Putzki zijn sommige bedrijven inmiddels wakker geworden en houden ze de ontwikkelingen buiten hun traditionele markt scherp in de gaten. 'Natuurlijk vertrouwen ze nog op hun handel met fysieke spellen en zeggen ze in het openbaar dat dit voor hen het belangrijkste is, maar achter de schermen weten ze absoluut wat er gaande is. We zien bijvoorbeeld dat sommige grote spelers al zeer gretig inhaken op de free-to-play handel, of andere businessmodellen.'
'Volgens mij krijgen de consolejongens het een beetje benauwd', vermoedt Will Wright, geestelijk vader van The Sims en Sim City. 'Niet zozeer vanwege de hardware, maar omdat de businessmodellen, zoals free-to-play, onder hun ogen zijn veranderd.'
Wat met name consolemakers Microsoft, Sony en Nintendo tegenhoudt om serieuze stappen richting free-to-play te zetten, is hun complexe verhouding met de winkeliers die hun consoles verkopen, meent Cevat Yerli van Crytek.
'Dat is op dit moment het grootste probleem in de industrie, dat elke verandering onder druk staat van de retail. Het belangrijkste is dat deze consolemakers los komen te staan van de retail, zodat ze volledig digitaal kunnen gaan.' Maar Yerli geeft aan dat dit niet snel zal gebeuren zolang consoles voornamelijk in winkels worden verkocht. Op consoles wordt nauwelijks winst gemaakt, dus hebben winkeliers er weinig baat bij die dingen te verkopen als de spellen digitaal worden verkocht. Volgens Yerli is dat een groot voordeel dat Apple heeft. 'Die kunnen zeggen 'screw you', als jij mijn hardware niet wil verkopen, dan verkoop ik die wel in mijn eigen winkels.'



weetje • weetje

Een relatief nieuw 'spelplatform' is Google's Chrome Browser. EA en Ubisoft gaan hiervoor bijvoorbeeld spellen als From Dust en Strike Fortress uitbrengen, zodat je deze HD-games op Android-tablets direct in de browser kunt spelen.

Gamechanger

Wellicht aangespoord door de ondergang van Game, de toonaangevende Engelse gameshopketen die eerder dit jaar 277 winkels sloot en 2100 mensen naar huis stuurde, proberen oplettende winkeliers ook in te spelen op de veranderende markt.
In de nieuwste folders van Bart Smit tref je bijvoorbeeld meer (goedkope) tablets dan consoles, terwijl de grote Amerikaanse keten GameStop hoog inzet op de verkoop van Google's Nexus 7-tablet als spelsysteem.
'Een gamechanger', noemt GameStops CEO Paul Raines dit apparaat. 'Hij biedt geweldige gamemogelijkheden. Je kunt deze tablet aansluiten op je monitor. Je kunt er via Bluetooth controllers aan koppelen. We praten veel met ontwikkelaars, en iedereen ontwikkelt momenteel voor de Tegra 3-tablets die werken met Jellybean (Android 4.1). Ik denk dat de kwaliteit die je gaat zien 'pretty hot' wordt, en dat deze tablet een eind gaat komen.'

THQ: kansen in veranderende businessmodellen

Brian Farrell, CEO van THQ: 'Voor een kleiner, meer beweeglijk bedrijf als het onze, zie ik goede kansen in de veranderende businessmodellen die momenteel verschijnen. Met name op het gebied van digitaal en de hardcore gamer zie ik goede kansen op opkomende platformen als de PC en toekomstige dingen die we in de gaten houden. Naast de hardcore games die met de hoogste budgetten zijn gemaakt, zie ik ook ruimte voor hardcore games met andere prijzen en businessmodellen.'



De Nexus 7 wordt door de CEO van GameStop een 'gamechanger' genoemd.

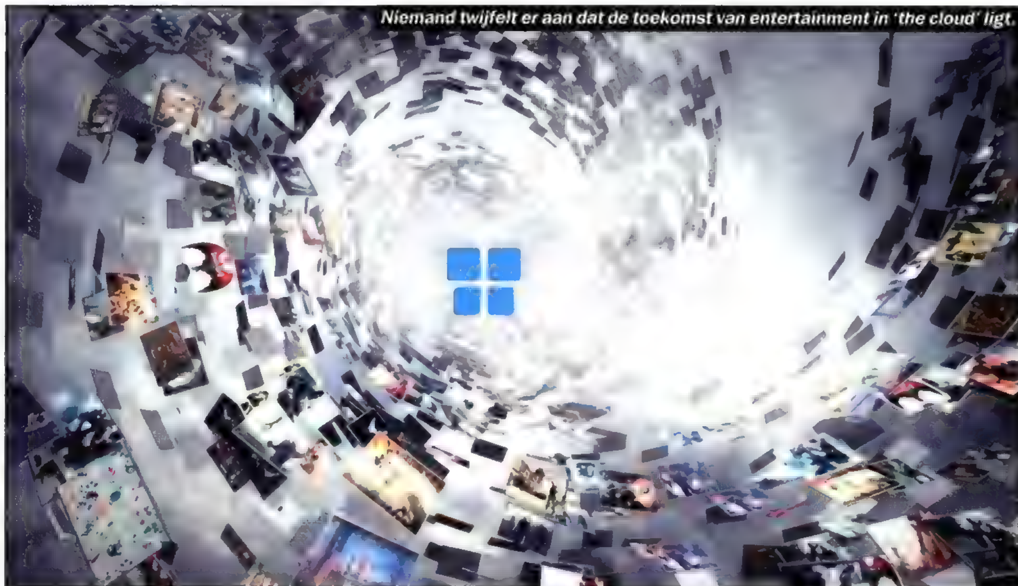
Opmerkelijk is dat GameStop in hun bakstenen winkels ook gaat helpen de digitale games voor dit soort systemen te verkopen en promoten. 'Dat doen we tenslotte al vijftien jaar in de consolewereld, dus is het voor ons een heel natuurlijke overgang naar tablets.'
De vraag is natuurlijk wie er nog naar een winkel fietst voor een digitale aanschaf die je ook gewoon thuis kunt doen. Aan de andere kant: nu EA heeft aangegeven honderd procent digitaal te gaan en zelfs Nintendo hun grote titels zowel fysiek als digitaal gaat aanbieden, kunnen winkeliers beter niet kniezen maar kijken waar voor hen de kansen liggen. Net zoals elke partij in de veranderende gamebusiness op dit moment nieuwe mogelijkheden verkent.

Inhaalslag

Activision Blizzard leek de afgelopen jaren terughoudend wat nieuwe modellen betreft, maar lijkt inmiddels met een inhaalslag bezig. Het bedrijf komt met een gratis online-versie van Call of Duty in China, heeft al een free-to-play Skylanders-variant voor iOS uitgebracht, en brengt Call of Duty ook naar smartphones en tablets.
De aanvankelijke terughoudendheid van Activision Blizzard is niet zo vreemd als je weet dat het bedrijf met World of Warcraft en Call of Duty de twee meest verdienende franchises van het moment bezit. Maar de 384 miljoen dollar winst die het bedrijf vorig jaar maakte, is toch weer wat minder dan de 503 miljoen van het jaar ervoor.
Nu gratis alternatieven voor World of Warcraft en Call of Duty steeds beter en aantrekkelijker worden, moet het bedrijf op z'n tellen gaan passen.
Dat geldt ook voor Nintendo, een bedrijf dat altijd een beetje op de algemene ontwikkelingen lijkt achter te lopen. Voor Nintendo is het grootste gevaar dat hun model met consoles en spellen van vijftig euro voor de mainstream gewoon te duur wordt in vergelijking met spellen voor (bijna) niets.
Aan de andere kant is Nintendo altijd al een beetje een buitenbeentje geweest, en zijn er voor de fans weinig dingen die in de buurt komen van Nintendo's unieke software en innovatieve interfaces.
'Nintendo is altijd goed voor een verrassing', weet Tom Putzki van Wargaming. 'Soms denk je, waar zijn ze mee bezig? Maar de geschiedenis heeft wel geleerd dat je Nintendo nooit moet onderschatten.'
Nintendo-directeur Iwata maakte tijdens een recente aandeelhoudersvergadering bekend dat de Wii U ook geschikt wordt voor het free-to-play-model. Ondertussen kijken Microsoft en Sony voor hun gamehandel al verder dan consoles.

Cloud gaming

Op de afgelopen E3 kwam Microsoft met SmartGlass, een bijna symbolisch model om consolegaming met



Niemand twijfelt er aan dat de toekomst van entertainment in 'the cloud' ligt.

tabletgaming te verbinden. Amper twee weken later werd het nog interessanter met de door Microsoft gepresenteerde Surface-lijn, een nieuwe serie Windows 8-tablets. Tablets die niet alleen typische app-spelletjes als werp-de-hamster afspelen, maar ook geschikt zijn voor wat grotere PC-games als Age of Empires Online. Het ding wordt geleverd met een toetsenbordcover, via de USB-poort kun je een Xbox-controller aansluiten, en waarschijnlijk kun je 'm na je gamingsessie in de trein ook gewoon aansluiten op de tv in je woonkamer.
Je zou bijna zeggen dat de opvolger van de Xbox 360 al stilletjes is gearriveerd.
De grootste sprong voorwaarts naar een post-console tijdperk werd echter twee weken na de onthulling van Surface gemaakt. Niet door Microsoft maar door Sony, met de aanschaf van cloud gaming-dienst Gaikai.
Voor 380 miljoen dollar kocht Sony een dienst die je zonder console of wat dan ook HD-games als Mass Effect 3 en Darksiders II laat spelen op je smart-tv. Of op je zwaar verouderde PC. Of op je tablet. Of op je mobiele telefoon.
Het idee achter cloud gaming-diensten als Gaikai en OnLive is tenslotte dat je geen vette computers nodig hebt om zware games te kunnen draaien, aangezien je games worden gestreamed vanaf externe servers. 'En het wordt pas echt interessant als je via de cloud op die manier graphics krijgt die mooier zijn dan die van de consoles', zei Gaikai's David Perry tijdens de afgelopen E3.

'We zullen altijd geweldige games en 'bleeding edge'-graphics hebben... ze worden alleen op nieuwe manieren bezorgd.'

"De oude markt is groot maar krimpt snel."

Volgens Phil Spencer van Microsoft werkt cloud gaming momenteel echter te instabiel om er nu al hoog op in te zetten. Tegelijk twijfelt hij er niet aan dat de toekomst van entertainment in the cloud ligt. 'Je ziet dat bij muziek en films, en zo wordt het ook bij games.' Spencer benadrukt dat Microsoft ook al stevig heeft geïnvesteerd in die toekomst. 'We hebben Azure, we hebben datacenters, Office 365, Hotmail, allemaal grootschalige diensten met veel dataverkeer.'

Beperkt

Wie tijdens het lezen van dit artikel zijn geliefde console op schoot heeft genomen en hem zachtjes streelt, geen vrees. Want consoles gaan in elk geval nog wel een generatie mee. En waarschijnlijk nog veel langer, wanneer we de tablets, Apple tv's, Ouya's (een boxje dat free-to-play Android-games op tv tovert) en andere dingen die je op tv kunt aansluiten voor je game-ervaring ook gewoon als consoles beschouwen.
Want wie een console definieert als 'een apparaat dat louter is bedoeld om mee te gamen', zegt in feite dat er geen consoles meer bestaan. Tegenwoordig is elk apparaat een multimediamachine waarop je niet alleen kunt gamen maar ook kunt internetten en films kijken.
Waarschijnlijk gaat de voorspelde 'dood' van consoles vooral betekenen dat er naast consoles allerlei andere opties voor hardcore gamers beschikbaar komen die om onze aandacht en portemonnee gaan strijden. Wat een goede zaak kan zijn, als je kijkt hoe beperkt de consolebusiness de laatste jaren eigenlijk is geworden, met de nadruk op een paar grote franchises, talloze sequels en ontwikkelbudgetten die zo hoog oplopen dat console-ontwikkelaars nog nauwelijks met nieuwe dingen durven te komen.
Misschien is het juist voor alle partijen in de videogamebusiness wel goed als het in de toekomst niet meer allemaal om consoles en spellen van zestig euro draait. De angst dat dit het einde van typische consolegames als Call of Duty en God of War zal blijken, is in elk geval ongegrond, menen zelfs de meest uitgesproken verkondigers van 'het einde der consoles'.



Apple tv. Het is nog geen spelcomputer. Maar wat als er apps als Angry Birds en Dead Space HD voor verschijnen?


De Ouya laat je Android-games op je tv spelen.

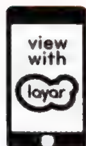
Nieuwe manieren

'De meteoor heeft de aarde geraakt, de stofwolk bedekt de zon en voor de dinosaurussen is het einde nabij - maar niet voor de games!' zegt David Jaffe. 'We zullen altijd geweldige games en 'bleeding edge'-graphics hebben... ze worden alleen op nieuwe manieren bezorgd.'
Volgens Jaffe willen gamers baanbrekende, spectaculaire gamersgames spelen, en zolang ze bereid zijn daarvoor te betalen, of het nu voor een abonnement is of voor microtransacties op een tablet, dan zullen bedrijven die games maken.


weetje • weetje

De meest gespeelde PC-game van het afgelopen jaar in Europa en Amerika was het gratis spel League of Legends met een totaal van bijna 1,3 miljard uur.

'Wanneer ik zeg 'mobile is going to kill consoles', dan bedoel ik de bedrijven en de platformen, maar niet de hardcore gamers', benadrukt Ben Cousins. 'Er zit te veel geld in deze waanzinnig toegewijde, gepassioneerde jonge mensen om niet op een of andere manier bediend te worden.'
We gaan de komende jaren in elk geval een ongelooflijk moeilijke transformatie beleven, aldus Peter Moore van EA tegen Kotaku. 'Niet van het ene naar het andere businessmodel, maar van het ene businessmodel naar een veelheid aan andere businessmodellen.'
Volgens Moore wordt de nabije toekomst een interessante periode in de geschiedenis van de videogames. 'De conventionele wijsheid van, we gaan door deze overgang naar andere consoles, en daarna is alles weer prima, gaat niet langer op. Consoles blijven een belangrijk onderdeel van wat we doen. Maar dat geldt ook voor browsers. En iOS-apparaten. En Android-telefoons. En PC's, die op dit moment een tweede jeugd beleven. Het wordt een soort potpourri van mogelijkheden.' ✖





Warface

Dat kwaliteit van free-to-play-spellen niet onder hoeft te doen voor die van full priced games, bewijst Warface, het gratis alternatief op Call of Duty en Modern Warfare dat Crytek in ontwikkeling heeft. Wie sceptisch is moet de trailer op YouTube maar eens checken.









€49,99	Game Only PS3
€49,99	Game Only Xbox 360
€99,99	Collector's Edition PS3
€99,99	Collector's Edition Xbox 360

Release: 28-08-2012

DOMINEER HET LUCHTRUIM & VERNIETIG DE VIJAND!

Ben je het ook zo zat om de oorlogen vanaf de grond uit te vechten? Tijd om je stoutste schoenen aan te trekken en op te stijgen in een van de 30 historisch weergegeven vliegtuigen uit de Tweede wereldoorlog! Het duurt namelijk niet lang meer voor Damage Inc. - Pacific Squadron WWII in de schappen ligt; **release 28-08-2012**. Je speelt 23 waargebeurde luchtgevechten na, maar als je daar mee klaar bent, wacht de multiplayer ook nog op je. Gebruik de aparte joystick voor de ultieme beleving! **Verkrijgbaar als losse game en als bundel incl. Madcatz Joystick voor de Xbox 360 & PS3.**

MAD CATZ

Verkrijgbaar bij o.a.: SATURN · MediaMarkt · NEDGAME · consoleshop.nl · bol.com

REVIEWBLAD

TOPSCORE

SPELUNKY
(PAG. 064)



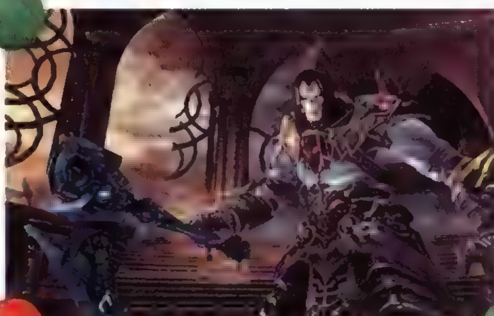


ZIJDEN DRAADJE GAME

THE AMAZING SPIDER-MAN
(PAG. 067)

BROERTJE DOOD GAME

DARKSIDERS II
(PAG 058)





ZURE APPEL GAME

KINGDOM HEARTS 3D
(PAG. 074)

Mijn 5 centen - Houd moed, vrienden! Die vervelende zomer met haar crashende PC's, trieste hoeveelheid releases, woonkamers waarin je gefrituurd wordt door 27 graden hitte (waar nog eens twee graden bijkomen als je er een flink scherm in hebt staan), doodsaaie sportevenementen en over het algemeen genomen belachelijke gamingomstandigheden, is bijna voorbij. Nou goed, misschien ben ik de enige die daar een cheer en een dance voor doet, maar je moet toch toegeven dat de sectie die na dit verhaaltje komt -de reviews- elke maand boeiender wordt! Ja, het is jammer van dat mooie weer, die boeiende sessies bierzuipen op terrasjes en het staren naar meisjes in rokjes (want dat zijn de enige argumenten die ik hoor als ik iemand vraag wat er zo fijn is aan de Hollandse zomer), maar fuck wat verheug ik me op de koude maanden! Al is het alleen al omdat dan eindelijk dat vervelende schuldgevoel verdwijnt. Die irritante, ingebakken indoctrinatie die schreeuwt in de stem van je moeder: 'De zon schijnt, ga BUITEN spelen!' Hoewel het steeds makkelijker wordt om dat te negeren...
- Wouter

- DARKSIDERS II
- SLEEPING DOGS
- SPELUNKY GOLD AWARD
- THEATHRYTHM: FINAL FANTASY
- THE AMAZING SPIDER-MAN
- THE ELDER SCROLLS V: DAWNGUARD
- NEW SUPER MARIO BROS. 2
- THE SECRET WORLD
- KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE
- TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS
- MADAGASCAR 3: EUROPE'S MOST WANTED
- RISEN 2: DARK WATERS
- QUANTUM CONUNDRUM



DARKSIDERS II

Met War aan zijn zijde in het eerste Darksiders deel lukte het Jeroen maar niet om de balans in de wereld te herstellen. Zou het hem, met broertje Dood onder de knoppen, beter afgaan?

Op hetzelfde moment dat War door de wijze raad (council) voor straf naar aarde wordt gestuurd om de balans tussen goed en kwaad te herstellen, gaat Death (samen met Strife en Fury vormen zij The Four Horsemen of the Apocalypse) op zoek naar antwoorden die de onschuld van zijn broer moeten bewijzen.

Dodelijke zeisen

Dit tweede deel van Darksiders onderscheidt zich vooral van het origineel doordat hoofdrolspeler Death uit een heel ander vaatje tapt dan zijn brother in arms War, hoofdrolspeler uit het eerste deel. War was meer een God of War-type, een krachtige gast die met zijn grote lompe zwaard (en een extra wapen) heel wat vijanden in mootjes wist te hakken. Zijn vechtmoves waren beperkt maar dat stond niet in de weg om efficiënt af te rekenen met zijn tegenstanders. De moves van Death zijn een stuk uitgebreider, waarbij hij als primair wapen twee zeisen hanteert. Verder draagt hij een extra wapen naar keuze met zich mee. Je kunt daarbij kiezen uit lompe maar krachtige wapens als hamers, bijlen en speren of snelle maar zwakkere wapens, zoals gauntlets (een soort bokshandschoenen).

weetje • weetje

Alle loot die je vindt, kun je vervolgens gebruiken en zal het uiterlijk van Death doen veranderen.

Doden oproepen

Death staat zijn mannetje dus als het neerkomt op een partijtje matten, al had hij wel iets vlotter mogen wisselen tussen zijn wapens.

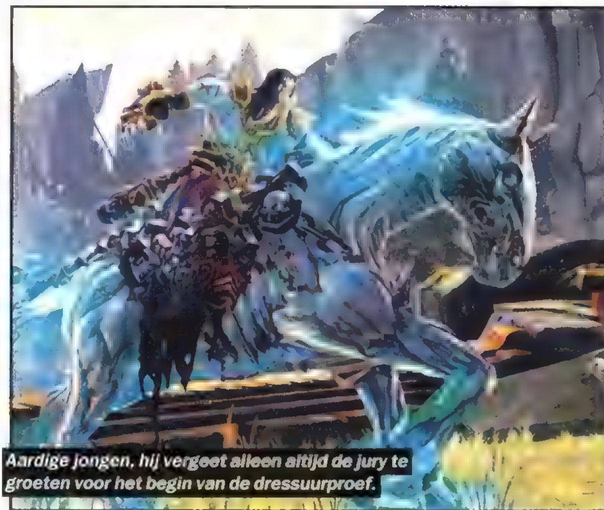
Gelukkig is Death niet alleen afhankelijk van zijn wapens want hij beschikt ook over magische krachten.

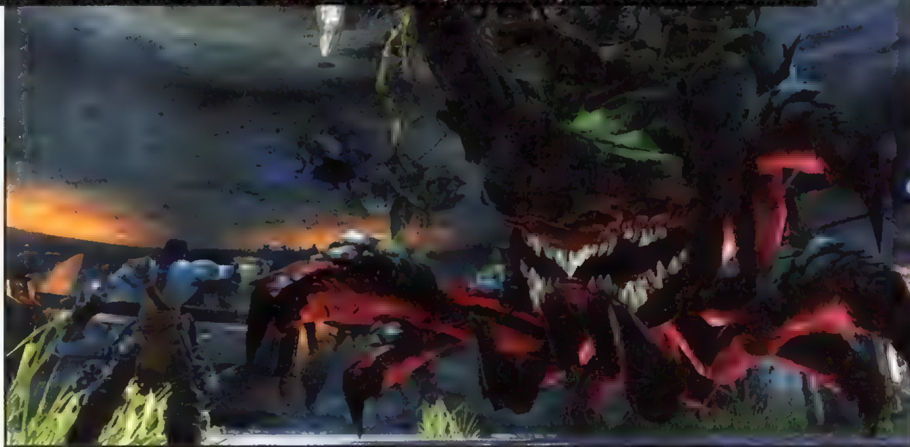
Als speler heb je twee verschillende skilltrees tot je beschikking, waardoor je haast zou denken dat dit tweede deel van Darksiders in een RPG is veranderd. Stiekem is dat ook een beetje zo, maar daarover later meer.

Twee skilltrees dus, de Necromancer en de Harbringer, waarbij ik persoonlijk de keuze heb gemaakt om de vaardigheden van de Necromancer te spekken. Deze vaardigheden bieden je de mogelijkheid om onder andere doden op te roepen en voor je te laten vechten, of je tovert een schild om je heen dat je tegen aanvallen beschermt. De Harbringer levert vooral vaardigheden op die je aanvallen krachtiger maken.

Welke vaardigheidsgroep je ook kiest, je kunt een vaardigheid slechts beetje bij beetje opwaarderen.

Dat wil zeggen; iedere keer dat je een level stijgt, kun je slechts één skill verbeteren of toekennen. En daarmee gaat Darksiders wel erg op een RPG te lijken.


Aardige jongen, hij vergeet alleen altijd de jury te groeten voor het begin van de dressuurproef.


Dit noemen ze in Darksiders II een minibaas. Ik moet bij minibaas altijd aan Dick Advocaat denken...

Met dodelijke afloop

In zijn DNA is Darksiders II een action adventure; een game waarin je krachtiger wordt, nieuwe vaardigheden tot je beschikking krijgt en eerder bezochte delen in de wereld opnieuw kunt bezoeken met als doel voorheen onbegaanbare plekken nu wel te bereiken. Het RPG-sausje vinden we terug in tegenstanders die, als je ze raakt, nummertjes (hitpoints) bloeden, geld en items laten vallen (loot) en in de eerdergenoemde skilltree.

Naast deze lichte RPG-invloeden, heeft men ook gesleuteld aan het vechtsysteem. Daar waar War z'n mannetje stond



met een goed uitgewerkt vechtsysteem en dito verdediging, beschikt Death weliswaar over een zeer uitgebreid pakket aan vechtmoves, maar laat zijn verdediging wel wat te wensen over. In tegenstelling tot War kun je met Death geen slagen pareren maar alleen ontwijken, en dat laatste is slechts mogelijk als je één tegenstander in het vizier hebt. Word je belaagd door meerdere tegenstanders, wat vaak voorkomt, dan is 't haast onmogelijk om er zonder kleerscheuren af te komen. Daarnaast wil het nog al eens voorkomen dat het ontwijken niet werkt en wordt vervangen door wegspringen, wat resulteert in onnodig verlies van gezondheid of zelfs de dood. Tijdens de vele bossfights is 't echter zalig knokken met Death en zul je glimlachend rond je tegenstander dansen.

Doodvermoeiend

Bossfights zijn er genoeg in de wereld van Death. Een wereld die er merendeels erg mooi uitziet, en weinig wegheeft van de wereld waarin War zich ophield. De wereld is ook bijzonder groot, met allerlei verschillende gebieden, de één kleurrijk en de ander juist weer duister en in verval. Het verhaal dat je volgt, is, net als het origineel, opgedeeld in dungeons waar het merendeel van de game zich in af zal spelen. Deze kerkers staan uiteraard weer bol van de puzzels, die ook nu weer niet al te veel van je hersenen zullen vragen. Daarnaast zul je heel wat moeten klimmen en klauteren waarbij Death als een acrobaat langs muren rent. Het is heerlijk om Death zo in de weer te zien, veel wendbaarder dan War ooit was!

> **"Een bijzonder fraaie en fijne game."**

Er kleeft echter wel een nadeel aan de enorme wereld waarin Death zich bevindt. Tijdens mijn queeste om de onschuld van War te bewijzen, kreeg ik sterk de indruk dat Death te veel aan het lijntje werd gehouden met allerlei doodvermoeiende en onnodige klusjes (zie kader).

Dooddoener

Daar waar Darksiders een avontuur was met een goede opbouw en goede pacing, mist dit tweede deel een beetje de juiste balans. Het draaft te lang door met in mijn ogen onzinnige opdrachten die aanvoelen als sidequests die geforceerd deel uitmaken van het hoofdverhaal. Verder laat de game ook op het gebied van combat wel wat steekjes vallen.

Neemt niet weg dat Darksiders II een bijzonder fraaie en fijne game is waar je heel wat uurtjes plezier aan zult beleven.

DOODVERMOEIENDE KLUSJES

Eindelijk was ik zover gekomen dat Death op audiëntie mocht bij de dodenkoning, maar voordat ik het levende skelet mocht spreken, moest ik eerst even de kampioen van de onderwereld verslaan. Echter, voor het zover was, moest ik drie hoorns zoeken zodat ik hem op kon roepen. Enfin, ik doe mijn werk, zoek de drie hoorns, vecht met de kampioen en mag op audiëntie. Maar voordat het geraamte mij verder wil helpen, moet ik eerst op zoek naar drie geesten. Ik bedoel, kom op! Dat is doodvermoeiend en onnodig.
Ik kreeg sterk de indruk dat de game op een onnatuurlijke manier wordt verlengd en dat haalde de angel wel een beetje uit het avontuur.


Laatste tijd niets meer gehoord over problemen met intercontinentale vluchten vanwege asregens, zoals toen in IJsland. Nou, wacht maar tot ze m'n schoonmoeder gaan cremeren.

WEET JE, JIJ ZOU EEN SNOR MOETEN LATEN STAAN. 'T IS ANDERS ZO KAAL ONDER JE NEUS.
HET IS UITKRAMEN, NIET UITKRAAIEN, SLIMBO!
HOU JE SNAVEL! WAT ZIT JE NOU WEER VOOR ONZIN UIT TE KRAAIEN.
HET IS ZWART, HEEFT TWEE VLEUGELS EN IS HEEEEEL STIL? EEN DOOIE KRAAI!

SCORE 85

Darksiders II probeert het action adventure genre nieuw leven in te blazen met wat RPG-invloeden, maar slaagt daar slechts deels in. Met iets meer focus had ie een Gold Award gescoord.

JEROEN



Na een uurtje of dertig heb je alles wel gezien en kun je gaan uitkijken naar Darksiders III, want die komt er natuurlijk gewoon.

30 UREN



BASICS

ACTION RPG
VIGIL GAMES / THQ
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW · PC · PS3 · XBOX 360

SLEEPING DOGS

Wouter is een hondenliefhebber, houdt van slapen, vindt sandbox games fantastisch en is in Hong Kong geweest. Hij is dus de ideale man voor Sleeping Dogs! Daarom laten we een onpartijdige Jan de game reviewen, want dat is wel zo eerlijk... Nee natuurlijk niet, ching-wah tsao duh liou mahng!

Over rijen in wit gestoken, mompelende Elvissen heenrijden. Helikopters uppercuts geven. Over steeds hogere gebouwen springen omdat je groene bolletjes verzamelt. Met een quad van een heuvel springen en geraakt worden door een langsscherend vliegtuig. Een straaljager op een gebouw afsturen, net op tijd ejecten en daarmee het hele bouwwerk laten instorten. Van je eigen, tientallen meters hoge, paarse wolkenkrabber-HQ afspringen, je parachute openklappen om op een wolk roze rook te landen. Sjongejonge, wat hebben we toch al een awesome shit gedaan in sandbox games!
En het mooie is dat we daar weer iets nieuws aan kunnen toevoegen nu Sleeping Dogs in the hizzle is: een vijand vastgrijpen, hem meeslepen naar een jankende cirkelzaag en z'n gezicht tegen het 3600 rondjes per minuut draaiende staal duwen. Fuck yeah!

Master Wei

Maar dat is niet het enige nieuwe dat Sleeping Dogs naar de open world table brengt, want dit is misschien wel de meest volgepropte free roamer sinds Saints Row III.
Aan het begin van de game ben je vooral aan het knokken, omdat 'schietgerei zeldzaam is in Hong Kong' (aha, vandaar dat Jackie Chan mensen altijd te lijf gaat met stoelen en tafels in plaats van met een 9mm.) maar langzamerhand opent zich een wereld aan mogelijkheden voor je aarskickende voeten.
Wil je de dikke auto hebben van die gast die voor je rijdt? Geen probleem: steek je Chinese aars uit je autoportier, druk op de juiste knop op het moment dat het pijltje op het vehikel groen wordt en KAAP die shit!
Wil je bullet time? Makkie: glij met een soepele beweging over de cover waar je achter schuilt heen, richt je wapen en neem rustig je vertraagde tijd om gaten te boren in meerdere schedels.
Jij bent Wei Shen de Moordmachine en er is geen Mattias Nilsson of Niko Bellic awesome genoeg om jou zelfs maar te kunnen áánraken!

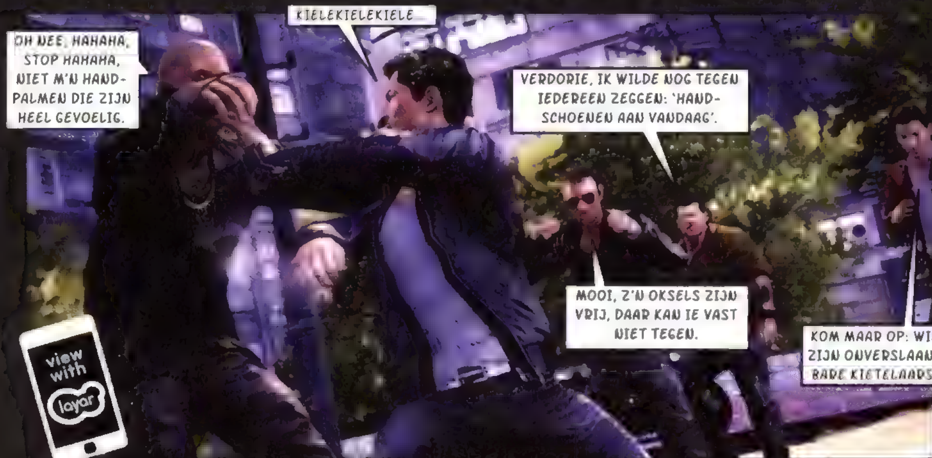
Stroeve troep?

Sleeping Dogs injecteert een enorme lading lol in je adrenaline rondpompende aderen. Het racen is leuker dan ik tijdens previews dacht: niet mondhoekenscheurend frustrerend moeilijk maar ook niet zo makkelijk dat je na twee seconden in de race al eerste ligt.
De headshots tijdens de shootouts zijn bloederig bevredigend en de knalfuifjes duren meestal nét kort genoeg om je aandacht vast te houden.
De mêlee combat is het hoogtepunt van de verschillende gameplay-elementen: bruut, ultrageweldddadig en je kunt



weetje • weetje

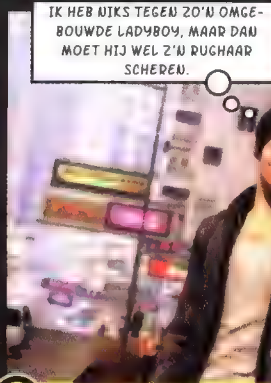
In Hong Kong rijden ze links. Geloof me, dat is wel effe wennen... Het is GTA: London all over again!



EMMA STONE ROELEERT

Sleeping Dogs kent een bijna klassiek verhaal over een undercover dude die een enorme organisatie moet oprollen en zichzelf verliest in de criminele wereld... blablabla. Denk aan films als Donnie Brasco en The Departed... Eh, hoewel In Too Deep en The Fast & The Furious betere vergelijkingen zijn.
Het verhaal heeft wat leuke momenten, maar het meest opvallende eraan is het enorme verschil in voice actors. Nou ja, eigenlijk vooral het verschil tussen de fantastische Emma Stone (The Help en The Amazing Spider-Man)... en de rest.
Serieus, als je er nog aan twijfelt of stemacteurs een kunst beoefenen, check dan deze game en luister hoeveel meer enthousiasme, gevoel en geloofwaardigheid mevrouw Stone in haar rol stopt ten opzichte van de anderen.







weetje • weetje

De minigames in Sleeping Dogs moet je niet onderschatten, want die bepalen een belangrijk deel van de variatie en verrassendheid van de game. Zo is er een leuke variant op het aloude lockpicking, moet je camera's hacken, karaoke zingen en spoorzoekertje spelen met je mobiel.

een redelijke hoeveelheid moves unlocken zodat geboeid blijven geen probleem hoeft te zijn.
Helaas is de besturing een kleine domper op de dikke pret. De wagens blijven aan de weg plakken alsof het hun high-school girlfriend is, de manier waarop je de counters moet timen vind ik niet helemaal natuurlijk aanvoelen (het systeem werkt in de basis net zoals in Arkham City/Asylum, alleen kan je de counterknop niet indrukken gedurende de hele move van je tegenstander; de timing moet veel preciezer zijn omdat er maar één animatie per countermove is) en de knoppen tijdens de schietsequenties hebben een lay-out die je nog nooit eerder in een sandbox game of shooter gezien hebt. De eigenwijze etters! Stroefheid is troef dus, maar gelukkig is het niet onmogelijk om er aan te wennen.

"Een lesje 'hoe creëer je lol' op Kung Fu Master-niveau."

Bijwerkingen

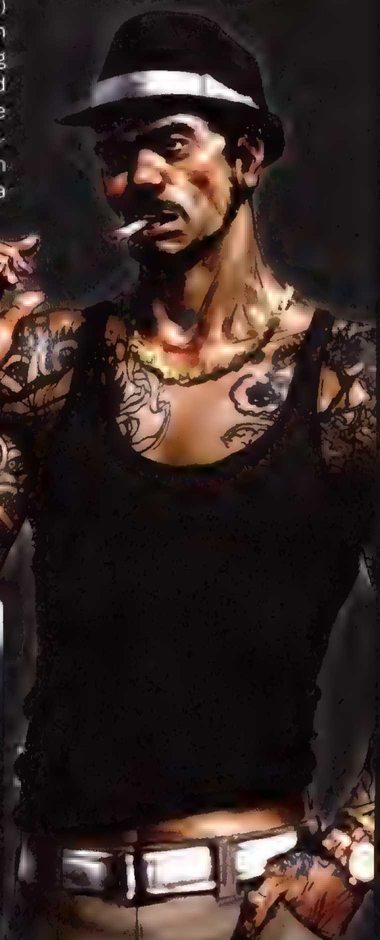
Er is echter ook iets waar het moeilijker aan wennen is. Zodra je een beetje een rappe auto onder je reet krijgt en je het 'gaspedaal' stevig intrapt, word je overvallen door een zweem van duizeligheid. Het Hong Kong van Sleepings Dogs - hoewel vol details en kleuren - was al niet de meest scherpomlijnde stad in het game-universum, maar zodra het met een gangetje van tachtig langskomt, ziet het eruit als een schermverscheurend, drassig, expressionistisch schilderij ondertekend door 'blinde chimpansee'.

Nee, Sleeping Dogs is een typisch gevalletje van een concessiemaker, zoals Saints Row 2 en The Third en Mercenaries dat ook waren: wil je lol, dan krijg je fuglyness er gratis bij. Het gaat zelfs nog een niveautje lager dan GTA IV op grafisch gebied en mocht je ook maar een lichte vorm van epilepsie hebben, dan garandeer ik je een stevige aanval van kwijlende spasmes nog voor je de eerste missie hebt geklaard. Maar hey, welke Shallow Hal houdt er nou van open world games?

Kung Fun

Een gemiddelde (verhaal) missie in Sleeping Dogs kan bestaan uit een achtervolging te voet of in de auto, gevolgd door een knalharde mêlee battle of twee, een gunfight tussendoor waarbij eventueel een explosie het beeld vult, waarna je tot slot, als beloning, meestal een upgrade mag kiezen voor de beste Wei Shen.

Jawel, je kunt je elke keer verheugen op een mini-Hong Kong actiefilm, met de toegevoegde waarde van interactiviteit.
Tussen de missies door vind je een fijne verzameling onderhoudende side-missions compleet met een verrassende hoeveelheid leuke minigames, genoeg mogelijkheden om je appartementen en jezelf te customizen, veel voertuigen om aan te schaffen en belonende collectibles om op te sporen.
Sleeping Dogs is gearriveerd en als Rockstar slim is, dan spitst het even flink de oren, want dit is een lesje 'hoe creëer je lol' op Kung Fu Master-niveau. ✪





Dat is zeker de nachtclub van de zoon van Raymond van Barneveld?

SCORE 85

Ruime variatie tussen en binnen de missies, veel upgrades en challenges, spektakel waar John Woo kippenvel van zou krijgen en dat alles binnen een boeiende sandbox stad. Afgezien van de fuglyness en aanvankelijk stroeve besturing, is dit open world fun in z'n meest ongefilterde, zuivere vorm.

WOUTER



Zo'n twaalf uur voor alleen de story missions, maar hoe lang je over al die andere content doet? Dat mag je zelf uitzoeken.

12+ UREN



BASICS
OPEN WORLD / SANDBOX
UNITED FRONT GAMES / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

AAN HET SPIT

EA is of wordt op elk gebied de grootste van de videogame-industrie. Dat is toch wel waar het op neerkwam, in de jubelpresentatie van EA/baas John Riccitiello, toen hij de jaarcijfers over 2011 presenteerde. Inmiddels weten we dat het op sommige fronten niet zo lekker loopt bij de Amerikaanse gamesgigant (zie ook Opnieuws). Toch, als je onderstaand interne memo leest, lijkt 't alsof ze dat zelf bij EA nog niet helemaal doorhebben...



DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
EA

Retail
Huidige positie: 1
Doelpositie: 1



Zolang nog niet iedereen een creditcard heeft, blijft de verkoop van fysieke games in gewone winkels zeer belangrijk voor ons. Maar zo'n gewone verkoop van een Battlefield of FIFA is tegelijk het startschot om de koper die wél een creditcard heeft uit te melken met digitale toevoegingen. Met een beetje handigheid laten we mensen zo minstens twee of drie keer de aanschafprijs van een game betalen.

Next-gen
Huidige positie: n.v.t.
Doelpositie: 1



Onlangs hebben we alvast tachtig miljoen in de next-gen consoles geïnvesteerd. Tenminste, dat vertellen we de buitenwereld. Want dat klinkt goed, toch? Dat je voor tachtig miljoen nog geen twee middelgrote next-gen-games kunt produceren, daar gaat het niet om. Het gaat erom dat mensen denken: EA is nu al met de toekomst bezig! Beeldvorming, daar begint alles mee.

Social
Huidige positie: 2
Doelpositie: 1



Hier staan we tweede, onder die eikels van Zynga. OMGPOP en Funzio werden nét voordat wij wilden bieden verkocht, maar gelukkig waren wij Zynga weer te snel af met het inlijven van PopCap. Door agressief op nieuwe social hitmakers te blijven bieden en onze Sims-lijn zo breed mogelijk uit te smeren, blijven we Zynga op de hielen zitten tot het bedrijf struikelt, en dan walsen we er keihard overheen!

Free-to-play
Huidige positie: 4
Doelpositie: 1



Gratis spellen, haha, bij EA zijn we er dol op. Want we verdienen tegenwoordig twee miljoen dollar per week met microtransacties in onze gratis varianten op oeroude spellen als FIFA, Battlefield en The Sims. Via Nexon hopen we binnenkort de lucratieve Koreaanse markt voor free-to-play stevig te penetreren. En dan zodra het kan door te stoten naar het nieuwe geld in China.

Mobile
Huidige positie: 1
Doelpositie: 1



Niks nieuws doen maar uitmelken van alles wat we nog aan franchises hebben liggen, dat is het devies voor onze releases voor tablets en telefoons. We hebben namelijk geen creativiteit of gedurfde concepten nodig om de hitlijsten te bestormen met steeds weer 'nieuwe' versies van Bejeweled, FIFA, Monopoly, Need for Speed, The Sims en Tetris.

Abonnementen
Huidige positie: 2
Doelpositie: 1



Het mooie van abonnementen is dat je automatisch elke maand geld krijgt. We konden het niet aanzien dat die maandelijkse contributies allemaal naar World of Warcraft gingen, dus hebben we daar met Star Wars: The Old Republic een mooi alternatief naast gezet. We verwachten ook veel van onze zogenaamde Season Ticket-abo's voor sportspellen en het subscriptionmodel voor Battlefield 4.

PC-downloads
Huidige positie: 2
Doelpositie: 1



Die lui van Steam blijven maar zeuren, of we onze grote games ook niet via hun dienst willen verkopen. Maar ze kunnen onze spreekwoordelijke rug op, we zijn gekke Henkie niet.
Met Origin, onze eigen variant op Steam, haalden we vorig jaar al 150 miljoen dollar aan omzet binnen, en reken maar dat we dit in 2012 gaan verdubbelen.

Indie
Huidige positie: 758
Doelpositie: 1



Het mogen dan ongewassen kunstenaarstypes zijn, er gaat steeds meer geld om in de indiescene. Natuurlijk is er geen bedrijf dat zover van die scene staat als EA, maar door de indie-developers die met ons samenwerken voor ons karretje te spannen, hebben we inmiddels toch mooi de eerste EA Indie Bundle op Steam gelanceerd. Het kan even duren, maar ooit zal EA ook de grootste in indie-development zijn!



NIEUWE EINDEN, NIEUWE KANSEN?

SPOILERLOOS!

De wereld nerdragede en BioWare luisterde, met als gevolg een unicum in de gamewereld: we kregen een nieuw einde voor een game, gratis en downloadbaar. Wouter mijmert over nieuwe einden, nieuwe kansen en wat de Extended Cut met Mass Effect 3 doet.



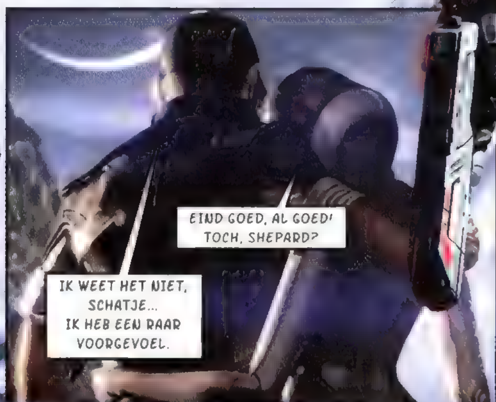
Vlak nadat ik Mass Effect 3 (voor de eerste keer) uitspeelde, schreef ik daar een blog over om het einde te relativeren. Zo van: 'Jongens, laten we wel wezen, het valt toch allemaal wel mee!' En dat vind ik ook. Onder deze blog postte een bezoeker genaamd Ano_niem een filmpje dat me oneindig wist te fascineren.
Daarin zien we namelijk de laatste minuten van ME3, maar bij bijna alles wat er gebeurt, wordt er tekstuele



toelichting gegeven op wat het zou kunnen betekenen. Kwam je eenmaal bij het einde, dan was je ervan overtuigd: Shepard is gewoon geïndoctrineerd door de Reapers. Het MOET wel!
Het was een interessante, geloofwaardige theorie, maar het blijkt nu natuurlijk totaal onwaar te zijn. Toch was dit filmpje een prima voorbeeld van wat voor uitwerking het oorspronkelijke einde had op sommige mensen. Het kickstartte de fantasie, sprak enorm tot de verbeelding, omdát het zoveel tot de verbeelding overliet. Maar toen kwam de extended cut.

Pis-bukake

Feit blijft dat de originele ontknoping van Mass Effect 3 een beetje te abstract was voor velen. Het had misschien bevredigend genoeg geweest kunnen zijn voor een film, of iets anders waarop je geen directe invloed kunt uitoefenen, maar voor een gameserie waarvan je al zo'n 200 uur lang de gebeurtenissen hebt bepaald?



Nee, ik snap ergens wel waar de verontwaardiging vandaan komt. Hoewel ik de totale outrage erover, die de gamewereld wekenlang op z'n grondvesten deed trillen, op z'n zachtst gezegd nogal overdreven vind.
Het was alsof BioWare een stukje van die mensen hun ziel had gestolen en dus voelde de ontwikkelaar zich verantwoordelijk. Het moet toch pijn gedaan hebben dat honderdduizenden mensen zo over de finale, de culminatie van je levenswerk heen hebben staan pissen.
Maar de ontwikkelaar incasseerde de stompen in zijn maag en deed het meest stijlvolle wat ze hadden kunnen doen...

Nieuw begin

Het is niet alsof Mass Effect 3 een nieuw einde heeft gekregen, het is meer een toelichting op de al bestaande ontknopingen, plus een extra keuze. Die laatste, nieuwe optie is echter verwaarloosbaar en zou ik niemand aanraden. In feite zeg je hierin 'kiss my ass, Reapers, steek die keuzes maar in je hol' wat uitmondt in een slotfilmpje dat nietszeggender is dan een duckface op een Facebook-foto.
De overige einden hebben echter een flinke lading 'closure' erbij gekregen in de vorm van stilstaand artwork - een beetje zoals de old skool einden van Mortal Kombat - die redelijk treffend uitbeelden wat de gevol-



gen van je keuzes zijn op het universum.
Het is leuk, maar het is natuurlijk een extreme vorm van 'mosterd na de maaltijd'. Toch zal het een eventuele tweede of derde playthrough van ME3 geen kwaad doen en het mooiste van alles is, iets dat we kunnen afleiden uit de aangepaste eindtekst van BioWare: dat dit nieuwe einde eigenlijk een nieuw begin in vermomming is...







GOLD AWARD

SPELUNKY

REVIEW | XBLA XBOX 360

Tien tips voor grotverkenners

Laat je niet foppen door het vriendelijke uiterlijk van dit indie-platformspel, want Spelunky is een listige klootzak, een terreuraanval op je gemoed, een door duizenden doden slingerende louteringsweg. Als getergde grotverkenner heeft Jurjen gelukkig wel wat tips om de helse beproevingen te overleven zonder krankzinnig te worden.

1 Verwacht niet ver te komen

Doodgeknabbeld door piranha's, overhoop geschoten door een winkelbaas, opgeblazen door je eigen bom... in principe zou je dit soort sterfgevallen makkelijk moeten kunnen ontwijken, maar in de praktijk van Spelunky blijf je zelden een paar minuten in leven. En dood is dood, dus moet je vervolgens weer helemaal opnieuw beginnen. Pas je verwachtingspatroon hier op aan als je geestelijk gezond wilt blijven.

2 Falen is leren

Ook al zijn de levels willekeurig samengesteld, en krijg je dus elke spelbeurt weer iets anders voorgeschoteld, je wordt heel, heeeel langzaam steeds iets beter in het ontwijken van de gevaren op je pad. Het is waarschijnlijk de enige manier om tijdens het spelen van Spelunky de waanzin voor te blijven: elke dood opvatten als een leermoment.

> **"Dit is zo'n beetje de ultieme videogame."**

3 De juiste weg is omlaag

Je weet in Spelunky altijd waar je naartoe moet: omlaag. Dus zoek een opening om omlaag te kunnen springen, of maak zo'n opening met een bom. Pas op: bij een val van acht vakjes of meer verlies je één of meer van je kostbare harten, tenzij je op een vijand of in het water landt.

4 Maak vrienden en vijanden

Geef de tunnelman wat hij vraagt, hij maakt namelijk shortcuts naar verdere werelden, zodat je tóch niet steeds helemaal opnieuw hoeft te beginnen. Beroof de winkelier door in de nok van zijn winkel te hangen en bommen te droppen. Breng het blonde vrouwtje naar de uitgang. Of offer haar aan Kali.



Spelunky voor XBLA is een fraai opgepoetste versie van de gratis PC-game Spelunky die in 2009 verscheen. De XBLA-versie kost je 1200 punten.

5 Offer mensen

Je kunt alles wat een beetje menselijk oogt op de offertafel van Kali plaatsen om haar 'Favor' en daaruit voortvloeiende giften te winnen. Een verdoofd slachtoffer levert meer op dan een lijk.

6 Laat je niet verleiden

Laat je niet door elk blinkend diamantje of schatkistje verleiden tot waaghalzerij. De saai ogende voorwerpkratten zijn meestal wél een omweggetje waard.

7 Gooi met dingen

Draag als het kan altijd een steentje om mee te gooien, dat is een beter wapen dan je zweep. Ontmantel valstrikken door er iets naartoe te gooien, maar pas op: soms stuiteren dingen terug.

8 Onvermijdelijk: Geef jezelf de schuld

Het tegelijk fijne en gemene van Spelunky is dat je alleen jezelf verwijten kunt maken over elke keer dat het mis gaat. Er gebeurt namelijk niets zolang jij niet beweegt.

9 Vergeet - uiteindelijk - de shortcuts

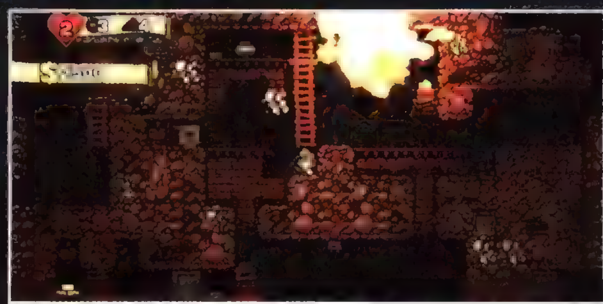
Als je dit spel écht wil uitspelen, moet je de shortcuts toch weer niet gebruiken, zodat je in de makkelijkere levels veel goeie spulletjes kunt verzamelen.

10 Koop bloemen

Spelunky maakt je geen prettig mens voor je omgeving. Je kreunt, scheldt en vloekt, komt afspraken niet na, roept telkens weer 'nog één keertje, schat, ik ben er bijna!', schrikt zwetend wakker in de nacht en hebt nauwelijks nog aandacht voor je geliefden. Dus koop bloemen en zeg dat het je spijt. Geef je vriendin vervolgens je credit card en stuur haar de stad in, zodat jij weer de spelonk in kan.



Hoe noemen ze dat land waar alleen maar holbewoners wonen? Holland.



Naar wat voor muziek luisteren ze in grotten? Hard Rock en Grot Steward



Hoe noemen ze een heleboel grotwoningen bij elkaar? Een grotwinkel.

SCORE **95**

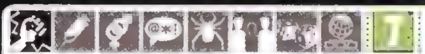
Dit is zo'n beetje de ultieme videogame, eentje die je als geen ander spel laat zoeken, zwoegen, experimenteren en vloeken, maar uiteindelijk enorme warme golven van voldoening door je lijf laat stromen.

JURJEN



Een extreem goede gamer met stalen zenuwen kán het einde in een half uurtje halen, maar in de praktijk zal het je zeker vijftien uur kosten.

15 UREN



BASICS

PLATFORMER / ROGUELIKE
MOSSMOUTH / MICROSOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

THEATRHYTHM FINAL FANTASY





Als liefhebber van Guitar Hero denkt Jeroen vaak terug aan de tijd dat hij nog woest op zijn gitaartje stond te raggen! Om toch nog wat muziek in zijn leven te brengen, dachten we hem blij te maken met dit ritmespelletje voor de 3DS. Dáchten we…

(Door Phantax)
Mario Ballotelli in karikaturevorm.



(Door Vengeance)
Voor me in de klas zat een Japanner met een grote bos haar. Het was makkelijk om briefjes te verstoppen, daarom noemde ik het spiekhaar

Voordat ik op plastic gitaartjes stond te rocken, stilde ik mijn muzikale honger met ritmegames als Amplitude en diens voorganger Frequency. Ik speelde die games grijs, deels te danken aan de opzwepende muziek en natuurlijk vooral de verslavende gameplay.
Stiekem hoopte ik dat gevoel weer te krijgen toen ik Theatrhythm Final Fantasy in mijn 3DS stak.

Bekende deuntjes

Laten we voorop stellen dat ik niet onbekend ben met al die deuntjes die het Final Fantasy-universum rijk is. Sterker nog, tijdens de E3 van 2004 bezocht ik als enige van de PU-crew een heus Final Fantasy concert (Dear Friends) omdat ik die FF-muziekjes niet alleen allemaal ken, maar ook behoorlijk vet vind. Helemaal wanneer ze door een twintigkoppig orkest ten gehore worden gebracht.
Anyway, je begrijpt dus dat de komst van deze titel mij niet helemaal koud liet. Mij zelfs hoop gaf op iets onvergetelijks, iets schitterends.
Maar wat ik kreeg was een dikke vette teleurstelling. Dit wanproduct heeft geen reet meer met ritmegames te maken. Onder een ritmegame versta ik namelijk een muziekspel waarin het niet alleen gaat om op de maat van de muziek moves of knoppen in te drukken maar ook om skillz. Dit 3DS-spelletje misbruikt alleen maar de nostalgie van de gamer/fan.

> **"Ik voel me misbruikt als fan, maar ook als gamer."**

Misbruikt

De bedoeling is dat je,terwijl de muzikale (originele) noten van de vele Final Fantasy-games ten gehore worden gebracht, op het onderste scherm de juiste moves uitvoert. In de praktijk zijn die moves echter niets meer dan een combinatie van tikken, vasthouden en hier en daar een veeg. Er is werkelijk geen bal aan.

Er is natuurlijk niets mis met de muziek in de game (duh), maar de enige vaardigheid die er van je wordt gevraagd is timing. De andere uitdagingen, zoals bijvoorbeeld moves goed uitvoeren, hebben niets te betekenen. In mijn ogen moet een ritmegame uitdagend zijn, het moet je prikkelen, stimuleren tot een prestatie. Dit product doet dat niet, het irriteerde me alleen maar.
Ik voel me misbruikt als fan, maar ook als gamer. Je geeft hier 40 euro aan uit en het enige wat je doet, is op het scherm tikken. Je kunt net zo goed naar een soundtrack luisteren. Nee, dit is geen ritmegame, dit is geldklopperij over de rug van de fans. Bah, Square Enix schaam je!





(Door Wezz)
Die muziek moet wel stierlijk vervelend zijn.



weetje • weetje

Wil je echt genieten van al die mooie Final Fantasy deuntjes? Koop dan gewoon een van de vele soundtracks die Square Enix door de jaren heen heeft uitgebracht.



(Door Pinguin)
Combinatie van gele koorst en vogelgriep gevaarlijker dan gedacht.

SCORE 55

Theatrhythm Final Fantasy is een grote teleurstelling. Ja, het is allemaal mooi afgewerkt, maar dat is een middeleeuws schilderij ook, en de gameplay daarvan is eveneens te verwaarlozen.

JEROEN



Na vier uur ben je door alle deuntjes heen en daarna kun je, als je nog zin hebt, personages proberen vrij te spelen.

4+ UREN



BASICS
RITMEGAME
SQUARE ENIX / BIGBEN ENTERTAINMENT
1-4 SPELERS
OUT NOW

TOP TIEN

FOUTE FIGUREN IN GAMES

In de wereld van de videogames werken voornamelijk brave, nette en respectabele mensen (zoals de wel-edele heren die dit blad maken), maar soms zitten er ook foute figuren tussen. We hebben er tien op een rijtje gezet.

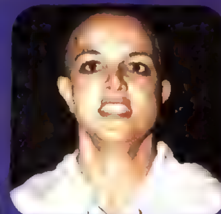
1 Mike Tyson

Om Punch-Out!! voor de NES wat ruiger te maken, leek het Nintendo in 1986 wel slim om Mike Tyson te gebruiken als eindbaas... en als lokkertje op de spelhoes en in commercials. Ter verdediging van Nintendo: dat was dus vóórdat hij werd veroordeeld voor verkrachting en een oor van zijn tegenstander afbeet.



2 Britney Spears

Ze begon als het ideale buurmeisje om je Pokémon-kaarten aan te laten zien, maar ontpopte zich gedurende haar carrière tot een kale psycho bitch die geen kans ongemoeid liet haar haarloze mol te luchten. Hoogtepunt in haar carrière blijft toch wel Britney's Dance Beat voor de PlayStation 2.



3 Ron Jeremy

Deze natuurfilmacteur kennen we natuurlijk allemaal van de Mario-style film Super Hornio Bros., waarin hij het rekvermogen van Princess Piss op diverse manieren beproeft. En anders ken je hem wel van zijn potente verschijning in games als Bone Town en Postal 3. Toch?



4 Oliver North

Deze Amerikaanse oud-marinier maakte zich in de jaren tachtig schuldig aan illegale wapenleveringen aan Iran, met de opbrengst ondersteunde hij een burgeroorlog in Nicaragua. Een prima kerel voor onze reclamecampagne van Black Ops 2, moet iemand bij Activision gedacht hebben.



5 Uwe Boll

Films van games waren altijd al kut, totdat Uwe Boll bewees dat het nóg kutter kon. Bijvoorbeeld met gedrochten als Alone in the Dark, House of the Dead en BloodRayne. Momenteel laat Boll ons medium even met rust, en werkt hij aan een spektakelfilm over Auschwitz. Omdat het nog veel kutter kan.



6 Tomonobu Itagaki

Deze ontwikkelaar van Ninja Gaiden en Dead or Alive staat naast zijn gegeil op stuitermemmen ook bekend om zijn agressieve opmerkingen richting andere ontwikkelaars. Tijdens een doorgaande ruzie met Namco: 'Ik zal ze met nuclear missiles honderd keer zo hard terugpakken'.



7 Michael Jackson

Muzikaal kon hij wel wat, maar geef toe, het was een apart figuur hoor, met dat pretpark in z'n tuin, die aap op zijn schouder, die kinderen in z'n bed en dat stomme zachte stemmetje. Toch hebben we in de jaren negentig best wat lol beleefd aan Michaels Moonwalker-game op de Mega Drive.



8 Mel Gibson

In de tijd dat hij nog niet kwistig met racistische, antisemitische en homofobe opmerkingen strooide, speelde Mel Gibson in enkele films die werden vertaald naar best aardige videogames (voor die tijd, tenminste), zoals Mad Max en Lethal Weapon. Tegenwoordig verschijnt hij vooral in Flash-spelletjes die de draak met hem steken.



9 Ted Nugent

Deze Amerikaanse hardrockheld, wapengek en jager vindt het idee dat dieren rechten hebben te belachelijk voor woorden. 'Ik schiet ze gewoon een pijl door de longen'. In het PC-spel Wild Hunting Adventure helpt Nugent je bij het doden van groot en klein wild.



10 Lindsay Lohan

Saints Row: The Third is een spel waarin je hoeren dood kunt meppen met dildo's. Als je een feestje geeft om die game te promoten, en je financiële situatie je dwingt tot zuinigheid, dan bel je natuurlijk Lindsay Lohan. Dit toonbeeld van verloedering heb je namelijk al voor een halve fles wodka en twee gram coke.



THE AMAZING SPIDER-MAN





Beenox… De naam van deze ontwikkelaar klinkt Wouter als een goedkoop Scapino-schoenenmerk in de oren, maar toch hebben zij de 'great responsibility 'om games te maken van ultieme superheld Spider-Man! Maar hebben ze wel de 'great power' die daarvoor nodig is?

REVIEW

PC | Wii | 3DS | DS | PS3 | XBOX 360

Daar gaan we weer… 'Woohooo!' schreeuwt Spider-Man als je hem door de stad laat slingeren. Eerst zucht ik verveeld, maar al snel begin ik er bijna evenveel lol in te krijgen als de blauwrode dude op mijn scherm. Het aantal moves dat Spidey dit keer tentoonspreidt is namelijk nog indrukwekkender dan in Web of Shadows en de soepele, lenige, extreem acrobatische stunts die hij maakt… fuck, het is nog spectaculairder dan in de gelijknamige film! De animaties worden bijna zonder hapering op je scherm getoverd terwijl de wind langs je oren suist, en New York raast voorbij met een snelheid waar je brein van tolt met een solide framerate die niet minder dan gezond is. Vergeet Gravity Rush, nu ben je écht met de zwaartekracht aan het fucken!



weetje • weetje

De beste collectibles ooit zitten er in deze game: in NY verstopte pagina's die samen digitale comics vormen, zoals de allereerste Spider-Man comic, het eerste optreden van The Lizard, Black Cat, etc. Jammer dat het verdeeld is over maar liefst ZEVENHONDERD bladzijden zodat het een eeuwigheid duurt om te verzamelen. Maar verder: geekheaven!

DRAAI JE OM EN SCHIET DIE GAST OP DE MOTORKAP NEER! BIJ HEM IS GEEN ENKEL GEHEIM VEILIG!

HUH, WAT BEDOEL JE? DAT IE ALLES VAN JE TE WETEN WIL KOMEN EN HET DAN AAN IEDEREEN DOORLULT?

PRECIES, HET IS DE POWERSPYDERMAN!

Bungeejump-spread

Vreemd genoeg blijft het plezier in een gestage stroom m'n 360 uitgepompt worden, met een prima verhaaltje gestoeld op een interessante invalshoek (de game speelt ná de gebeurtenissen uit de film, dus reken maar op een paar niet te zuinige spoilers), een aantal flink vermakelijke sidequests en een stel eindbaasgevechten die zo razendsnel, funny en heftig zijn, dat ik bijna mijn bloeddruk moest reguleren om mijn hart buiten explosiegevaar te stellen.

Natuurlijk is een klein percentage van dit enthousiasme puur fanboyisme, maar ook mensen die niets met de Spinnemans hebben, kunnen dit spektakel niet wegrelativeren. Het is het explosieve buikgevoel van bungeejumpen, alleen dan over een game gesmeerd.

Amazing/ Spectaculair?

Maar als dit de ultieme Spidey-game was, dan had je hier onder aan de pagina wel een 100 met een uitroepteken zien staan en dat is, zoals je ziet, not the case. Ten eerste is The Amazing Spider-Man grafisch lelijk, compleet verstoken van rechte lijnen (anti-kartelvorming kent Beenox niet) en vervloekt met fletse kleuren, hoewel dit waarschijnlijk de prijs is die we moeten betalen voor de solide framerate en de gestoorde actie.

Daarnaast blijft de game verrassend lang leuk, maar naar het einde toe begint de verveling, als een zacht veegje van een vliegenmepper, toch toe te slaan. Sidequests vallen in herhaling, sommige eindbaasgevechten zijn lichte variaties op eerdere battles en jawel, ook webslingeren kan niet eeuwig blijven boeien.

Maar voordat dit gebeurt, heb je al uren genoten van de power en ben je je responsibilities even totaal vergeten. En dat is wat een game hoort te doen, niet-waar?



Als ik Spider-Man was, slikte ik voor de zekerheid elke ochtend een heel buisje Norit.

"Ik moest bijna mijn bloeddruk reguleren om mijn hart buiten explosiegevaar te stellen."



Toch beweegt die Rhino enorm soepel. Ze noemen 'm ook wel BalleRhino.

SCORE 78

Okay, Beenox heeft inderdaad royaal gejat van Batman: Arkham Asylum/City (stealthy gameplay en jawel, een counter-systeem), maar fuck dat; soms is diefstal oké! Gillen als een meisje, tijdens de bad-ass eindbaasgevechten en het extreme webslingeren, trouwens ook.

WOUTER



Op moeilijkheidsgraad Hero: zeventien uur topvermaak, met naar het einde toe vijf uur (plicht) matige lol plus nul replay-waarde.

25 UREN



BASICS

FREE ROAMING ACTION ADVENTURE
BEENOX / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW
PC PS3 XBOX 360

THE ELDER SCROLLS V DAWNGUARD

Omdat Wouter zich op schandalige wijze gepasseerd voelde bij de review van het oorspronkelijke Skyrim (hij was gewoon op vakantie) hebben we 'm maar ingeschakeld voor het wormvormige aanhangsels (DLC) van de vijfde Elder Scrolls. Ondankbaar werk of gewoon weer ouderwets RPG-genot?

Dawnguard kreeg van mij bij voorbaat al een dikke duim omhoog: The Elder Scrolls combineren met vampiers klonk me namelijk in de oren als een dubbele boterham awesomeness. Als groot fan van series als Buffy The Vampire Slayer en films als Interview With The Vampire, ben ik iemand die gehypnotiseerd is door het mysterie en het dierlijke van de nekbijtende ondode. Maar het is geen makkie om de ondefinieerbare charme van bleke bloedzuigers over te brengen, want voordat je het weet sprankelen de vampiers als Gerard Joling tijdens Roze Zaterdag.

De grote vraag is dus of Dawnguard een Twilight wordt, of een ware Let The Right One In...

Hot crash!

Ik kan niet zeggen dat Dawnguard soepel begon... Na het installeren van de DLC ging ik naar Riften, de geruchten van een geheimzinnige gezichtsverbouwer volgend (je kunt het uiterlijk van je character aanpassen in Dawnguard). Op het moment dat ik daar door de poort ging, stapte ik middenin een gevecht van epic randomness. Een Draugr, een Necromancer, een bandiet en een vampier knokten met vier guards en door de grootschaligheid van de battle daalde de framerate van de game tot schandalige laagten, totdat BAM! m'n Xbox crashte. Twee keer gebeurde dit, waarna ik besloot maar naar een andere, willekeurige plek in Skyrim te gaan, om daar volledig verrast te worden door PRECIES hetzelfde gevecht, met PRECIES dezelfde deelnemers, gevolgd door een derde crash... WTF!

Gelukkig verdwenen veel van de problemen nadat ik het Skyrim-schijfje had geïnstalleerd (hoewel inkakkende framerate regelmatig zijn fugly hoofd omhoog stak) en kon ik genieten van een slordig opgebouwd, maar redelijk fascinerend avontuur over Vampire Lord Harkon die Nirn in duisternis wil onderdompelen om er zo voor te zorgen dat vampiers de boel regeren. Inderdaad, een plan van Pinky & the Brain-achtige proporties!


Als vampiers paardenraces houden, wordt het vaak een bloedspannende nek aan nek race.


weetje • weetje

Zorg ervoor dat je de main story van Dawnguard in ieder geval al voor een groot deel gespeeld hebt, want je heb een Elder Scroll nodig die je pas na de quest Elder Knowledge in de wacht sleept!

Bitterzoet en Zoetbitter

Dawnguard blijkt al snel een gevalletje 'voor alles wat zoet is, is wel iets bitters te vinden'.
Zo is het cool dat je een Vampire Lord kunt worden die zelfs een eigen talent tree heeft (net zoals de Werewolves, mocht je om een of andere vage reden besluiten géén vampier te worden). Maar helaas is het veranderen in deze monsterlijk uitziende, Bram Stokers Dracula-achtige rukker een veel te


Dit speelt gelukkig nog voor de tijd dat ze hun shirtje uittrokken na een overwinning.



OH, SERANA!

Een van de hoofdfiguren in Dawnguard is Serana, een volbloed vampier vrouwke die al snel een trouw follower van je wordt.
Op zich prima gezelschap, maar deze NPC heeft een nieuw scriptje gekregen van Bethesda, waardoor ze iets, ehm... 'spontaner' is geworden. Was Skyrim een echte wereld geweest, dan was ze hierdoor nog awkwarder geweest dan Awk-Ward himself! Ze gaat namelijk tegen mensen aanlopen met wie je praat, waardoor ze zo'n beetje uit het beeld worden geduwd, tussen je pickaxe en ore vein in staan alsof ze aandacht nodig heeft, ongevraagd in mensen hun potten roeren en zelfs in hun bedden liggen! Raar kind is het... Echter, toen ik mijn mooie woning in Riften aan het decoreren was met afgehakte heksenhoofden en ze zo in de weg liep dat ik ze zelfs steeds uit mijn klauwen liet vallen, was de maat wel even vol! Serana en ik zijn momenteel even 'on a break'.



weetje • weetje

Andere toevoegingen die Dawnguard biedt: het kunnen forgen van Dragonbone wapens (krachtiger dan Deadric maar veel zwaarder) en het kunnen aanpassen van je uiterlijk. Eh, voor het uitzonderlijke geval dat je geen helm draagt...

tijdrovend proces.
Het treedt namelijk niet meteen in werking zodra je de juiste knop indrukt, maar heeft een vertraging van enkele seconden waardoor het, inclusief een rare framedrop, in totaal zo'n tien tergende seconden duurt om te transformeren. Dit was op zich niet zo'n ramp geweest als je vervolgens gewoon een tijdje Vampire Lord kunt blijven, maar aangezien deze zwaar gehandicapte sucker geen vijanden of chests kan looten, je geen map kunt bekijken en hij sommige deuropeningen niet eens door kan, zul je irritant vaak moeten switchen. Je moet namelijk in vampiervorm slachtoffers maken om je talent tree te ontwikkelen, dus verwacht situaties als de volgende:
'Okay, ik ga nu alvast transformeren omdat er vast zo vijanden komen... WTF, waar blijven die fuckers!? Okay, een chest, die wil ik natuurlijk openmaken. *Zucht* Maar weer effe in mensvorm veranderen. OW FUCK, daar komen de vijanden! Snel, switchen!
...
Ow, you did NOT just kill me terwijl ik aan het transformeren was!!'

"Dawnguard is een kwestie van doorbijten."

Contrast

Zo heeft eigenlijk elk voordeel in Dawnguard wel een nadeel, zoals wel meer dingen in het leven (en nee, dit is geen voetbalmetafoor, want dat is niet mijn stijl!).
Een nieuwe wereld waarin je terechtkomt, genaamd Soul Cairn, is deprimerend saai en lelijk, gevuld met hopen stront met een bottenskin eroverheen geplakt en functieloze putten vol ondefinieerbare paarse soep.
Later kom je echter in een prachtig natuurgebied -lenteachtiger en frisser dan de rest van Skyrim, vervolgens in een bizarre grot met Avatar-achtige, bewegende, lichtgevende planten erin, gevolgd door een indrukwekkend Falmer-bolwerk en afgesloten met een strakke kathedraal. Wat een contrast!
Lullige, fantasieloze verzamelquests worden opgevolgd door spannende eindbaasgevechten en 'Holy shit!'-waardige aanvaringen met Legendary Dragons. De weinig spectaculaire toevoeging van de kruisboog (die geen eigen traits heeft en maar één soort) wordt ruimschoots goedgemaakt door het mythisch brute wapen dat als beloning dient voor de gehele questline.



Ze lijkt wel een beetje op die Mona Keijzer van het CDA. Hoewel die een lekkerder toetje heeft.

Doorbijten

Dawnguard is dus een kwestie van doorbijten: niet alleen in de zachte nekken van je willoze slachtoffers, maar ook in de af en toe dubieuze, nieuwe gameplay-elementen en de niet altijd even boeiende quests. Als je namelijk hard genoeg doorbijt, dan proef je vanzelf de zoete beloning van sappig bloed... Eh, maar omdat het zo lang duurt voordat je het lekkere spul bereikt, is het alsof je in een dik nijlpaard bijt. En daar kan je je hoektanden best op breken!



Al ze heel veel trainen in de sportschool, worden het vamspiers.

SCORE 67

Dawnguard is een vermakelijke questline met wat epische momenten en wat lekkere beloningen, maar deze vampier is lang niet zo bruut als Lestat de Lioncourt. Gelukkig ook niet zo lame als een glitterige Edward Cullen!

WOUTER



Tien uur, maar het dubbele als je je verdiept in de lore en de sidequests. Doe dit vooral, je hebt namelijk twintig euro voor deze shit betaald!

10/20 UREN



BASICS

RPG DLC
BETHESDA SOFTWORKS
1 SPELER
OUT NOW

THE SECRET WORLD

Ward heeft zijn hersens flink gepijnigd tijdens het spelen van The Secret World. Niet alleen vanwege de pittige puzzels, maar vooral omdat hij maar niet kan begrijpen waarom deze game een MMO is.

Wat is The Secret World een verademing binnen het MMO-genre dat gedomineerd wordt door high fantasy. Elfen, dwergen, draken en trollen, ik ken het inmiddels wel. The Secret World speelt zich af in de huidige tijd en je kan deel worden van een van de volgende geheime facties: de templar, de illuminatie of de dragon. Deze sturen je op pad om verschillende mysteriën in de wereld op te lossen.
De keuze voor een van deze facties zal je voornamelijk merken in de teamverdeling in speciale PvP maps en de verhaallijn van de factie zelf, maar tijdens het questen speel je gewoon samen met de spelers van andere facties.

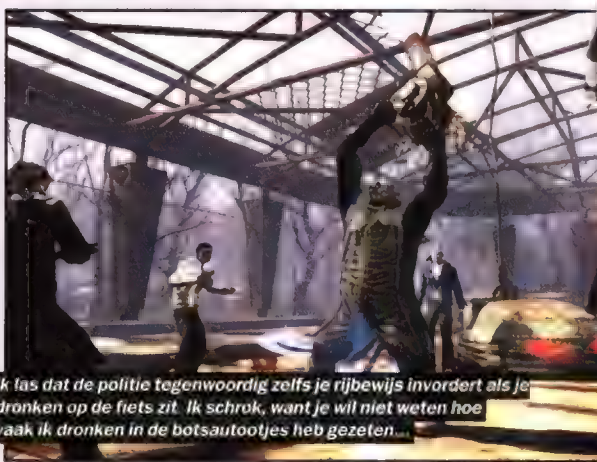
Sterke personages

Tijdens dit questen onderscheidt TSW zich voornamelijk op het gebied van de personages die je tegenkomt in de wereld. Deze zijn allemaal sterk neergezet met goede voice-acting en filmpjes waarin ze hun verhaal doen. Er zijn maar weinig NPC's die gebruikt worden als vulmateriaal en daardoor blijven ze je goed bij en wordt de wereld om je heen adequaat tot leven gewekt. Iets waar het in andere MMO's nog wel eens aan wil ontbreken.
De animaties tijdens filmpjes en daarbuiten zijn dan wel weer van een laag niveau, maar ondanks dat is het verhaal en hoe het verteld wordt een van de redenen dat je TSW blijft spelen.

Bikkelen of valsspelen

Een andere kracht van TSW zijn de quests, waarbij je soms flink aan de bak moet om puzzels op te lossen. Het is echt een kwestie van je hersens gebruiken of grondig speurwerk verrichten. Iets dat de beleving van het verhaal en de wereld om je heen ten goede komt.
Kom je er niet uit, dan kun je altijd nog de in-game browser gebruiken, waarmee je met behulp van hints soms het goede antwoord kunt vinden.
Dit bracht echter twee problemen met zich mee. Ten eerste ligt puur cheaten natuurlijk op de loer. Het eerste zoekresultaat is namelijk meestal een YouTube-filmje met een walkthrough van de desbetreffende quest.
Een andere keer zocht ik met de hints 'Men in Black' en 'My wife' op Google naar de oplossing van een quest.




Ik las dat de politie tegenwoordig zelfs je rijbewijs invordert als je dronken op de fiets zit. Ik schrok, want je wil niet weten hoe vaak ik dronken in de botsautootjes heb gezeten...



weetje • weetje
The Secret World gaat je maandelijks geld kosten, maar waarschijnlijk hoef je niet lang te wachten totdat ook deze MMO free-to-play wordt.




weetje • weetje

Funcom ontwikkelde eerder de MMO Age of Conan: Hyborian Adventures. Een game die uiteindelijk ten onder ging aan... het totale gebrek aan een end game.

Dit resulteerde echter in een veelvoud aan hits met betrekking tot zwarte mannen die seks hadden met iemands vrouw. Iets wat natuurlijk ook gezien kan worden als een pluspunt.

Stijlvol en eigentijds

Een duidelijk voordeel van een verhaal dat zich afspeelt in de huidige tijd zag ik terug in het strakke design en de verwijzingen naar de echte wereld.
De eerste wereld waarin je terechtkomt, heeft namelijk veel weg van Left 4 Dead en dit wordt hier en daar ook expliciet benadrukt. Ook wordt er veelvuldig verwezen naar andere vormen van populaire cultuur zoals bijvoorbeeld de film Men in Black. Dit geeft het verhaal een leuke extra laag.


En dat allemaal omdat Wouter zei dat ie effe ging kakken?

"Leuk voor een maand of twee, maar veel langer zie ik het niemand spelen."

Waar ik erg blij van werd, waren de menu's; die waren strak, bewogen soepel en ook de map mocht er qua vormgeving meer dan zijn.

Vrijheid

In plaats van uit verschillende klassen met bijbehorende skill trees te kiezen, speel je in TSW zoals jij dat wil. Je kan maximaal zeven actieve en zeven passieve skills kiezen uit een groot skill-wiel dat je langzaam helemaal vrijspeelt. Overnieuw beginnen is dan ook niet nodig. Je geeft je punten simpelweg aan de skills die bij je speelstijl passen.
Om je niet helemaal verloren te voelen, zijn er ook zogenaamde decks. Dit zijn specialisaties die gebruik maken van veertien specifieke skills. Mocht je dus niet van experimenteren houden, dan kun je dus ook gewoon zo'n specifiek deck bouwen.

Traditioneel

Ondanks de eigen thematiek, de sterke verhaallijn, het mooie design en het vrijelijk uitbouwen van je skills is ook deze MMO behoorlijk traditioneel. Je kan craften, je kunt uitbouwen naar een healer, tank of damage dealer en je kan dungeons spelen met een groepje van vijf man.
In tegenstelling tot andere MMO's had ik bij TSW echter niet het gevoel progressie te maken. De echte progressie zit 'm voornamelijk in het ontrafelen van de mysteriën.
Daarnaast is de general chat flink spoilergevoelig aangezien daar vrijuit over quests wordt geouwehoerd. Niet handig in een game die gebruik maakt van puzzels.
Verder rijst bij een MMO al snel de vraag: hoe zit het met de end game? Die lijkt in dit geval zo goed als te ontbreken. Het belangrijkste onderdeel daarbinnen lijkt het verzamelen van artefacten van wereldbazen om vervolgens de überbaas vrij te spelen.

Waarom?

Één ding aan The Secret World kan ik daarom maar niet begrijpen: waarom is deze game in hemelsnaam een MMO en geen singleplayer action adventure? Ik zie niet in waarom iemand maandelijks gaat betalen om deze game te kunnen spelen. Daarbij komt dat alle typische MMO-elementen eerder een beperking zijn in plaats van dat ze de game beter maken.
Hadden ze deze game uitbracht als singleplayer, dan had dit een uitstekende game met een fantastisch verhaal kunnen zijn. Nu is het een middelmatige MMO geworden die leuk is voor een maand of twee, maar veel langer zie ik het niemand spelen.



SCORE 76

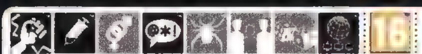
Was The Secret World een singleplayer action adventure geweest dan had deze game hoge ogen kunnen gooien. Nu is het niet meer geworden dan een middelmatige MMO met sterke storytelling.

WARD



Als je door je bijgeleverde speeltijd heen bent, heb je alles van The Secret World wel gezien.

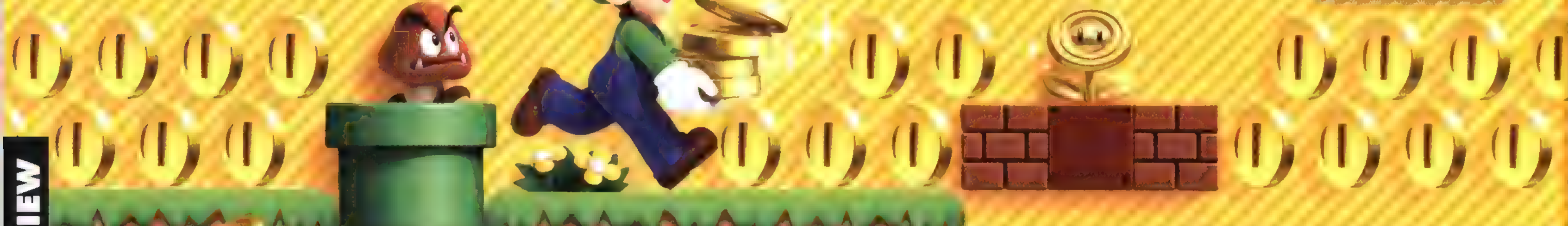
30 DAGEN



BASICS

MMO
FUNCOM / EA
SPELERS: MMO
OUT NOW

NEW SUPER MARIO BROS 2





Nog geen tien maanden na Super Mario 3D Land verschijnt er alweer een nieuwe Mario-platformer op de 3DS. Dat vindt Jurjen geen probleem, want hij wordt nog altijd blij van Mario-platformers. Al is het in New Super Mario Bros. 2 niet alles goud wat er blinkt.

Na een uur of vijf in de nieuwste Super Mario Bros op de 3DS zit ik in het kasteel van wereld zes met 245 levens. Die levens heb ik terloops verzameld, zonder dat ik er echt moeite voor deed. In de strijd tegen Bowser aan het eind van het kasteel raak ik twee levens kwijt. En dan verschijnt de aftiteling. De prinses is gered, einde verhaal. De teller rechts onder in beeld staat op 21.678 munten.

Ik denk terug aan oude Mario-spellen. De allereerste Super Mario Bros. (1985), waarin je elke munt nog hard nodig had om een paar levens bij elkaar te sprokkelen. Super Mario Bros. 3 (1988), met voor het eerst een plattegrond, forten en die geweldige woestijnwereld. Super Mario World (1992), met die mysterieuze spookhuizen en coole eindbazen. Maanden was ik zoet met die spellen. Spellen waarin elk voltooid level als een overwinning voelde. Spellen waarin levens nog waarde hadden. Spellen waarin munten nog schaars waren.

Dingen die je overvloedig in de schoot krijgt geworpen, verliezen hun waarde. Dat geldt voor munten, levens, overwinningen en misschien ook wel voor Mario-spellen.



In dit spel geen financiële grieksis.

Kunststukjes

Begrijp me niet verkeerd, ik wordt nog steeds blij van Mario-spellen. Ook New Super Mario Bros 2 is een spel om blij van te worden. De levels (meer dan tachtig) zijn stuk voor stuk kunststukjes, briljant ontworpen hindernisbanen met een weldaad aan wonderen.

Zoals je waarschijnlijk al had begrepen, speelt het verzamelen van munten dit keer een belangrijke rol. Dat geeft het zoeken naar geheimen en experimenteren met je omgeving extra glans.

Je kunt van Toad een gouden vuurbloem krijgen die Mario verandert in een gouden wezen dat



(Door: JustRageQuit)
Zo zie je maar, paddo's geven je echt het gevoel dat je 'groter' bent!

MARIO VOOR TWEE

Wanneer twee spelers elk een exemplaar van New Super Mario Bros. 2 hebben, kunnen ze dit avontuur in z'n geheel met z'n tweeen doorlopen. 'De camera' volgt daarbij 'de leider'. Als die te hard rent, ben je als 'volger' al snel uit beeld verdwenen. Wil je van volger in leider veranderen, dan moet je je medespeler op z'n hoofd kontbonken, of als eerste door een deur of buis gaan. Elke gepakte munt draagt bij aan een gezamenlijk totaal, dat als extra aanmoediging in de tweespelerstand nog eens wordt verdubbeld.



machtige gouden vuurballen werpt; getroffen blokken en vijanden veranderen met voldoening schenkende geluidseffecten in blinkende munten.
Je kunt Mario ook een muntenblok op z'n kop zetten, waarna elke sprong een munt oplevert. Als je in die vorm van een trapje roetsjt, schiet de muntenteller ratelend bliepend omhoog. Heerlijk.
Buizen worden muntenfonteinen, vijanden slepen muntensporen achter zich aan, overal lonkt het goud.

Goud van Oud

Maar het is niet alles goud wat er blinkt in de nieuwe Mario. Daarvoor wordt er te veel gerecycled uit oude Mario-spellen. Het is weer een soort compilatie van hoogtepunten uit Mario's roemrijke verleden geworden. Goud van Oud. Herinnert u zich deze nog?
Er zijn weer forten, spookhuizen en kastelen. De eindbazen uit Super Mario World zijn terug evenals die neushoorns op een draaiend rad en de kinderen van Bowser. De tweede wereld is een woestijnwereld, daarna volgen een waterwereld, een sneeuwwereld, een boswereld, een luchtwereld en een lavawereld.
Het avontuurlijke, ontdekkingsreisachtige karakter van de oude Mario-spellen (wat ook zo sterk was aan de Mario Galaxy-spellen) laat zich nog even proeven in de geheime werelden, godzijdank zijn er geheime werelden, maar is verder nauwelijks aanwezig.
Dan de power-ups. Naast de genoemde gouden varianten en de standaard bloem en paddenstoel krijg je dit keer de Mega-paddenstoel en Mini-paddenstoel uit de eerste NSMB, de wasbeerstaart uit Mario 3 en 3D Land (dit keer kun je er gelukkig wél weer mee vliegen), en dat was het zo'n beetje. Geen Yoshi's dit keer.

Gouden hoepel

Zoals gezegd heb ik de game uitgespeeld met 21.678 munten. Voor het verzamelen van die munten heb ik soms best wat moeite gedaan. Afwijken van de geijkte route, buiten kaders denken en altijd nieuwsgierig blijven (mmm, waarom zit dat gekke blokje daar?), die gezonde Mario-houding wordt steevast met goud beloond.
Gerecycled uit de voorgangers zijn de uitdagingen die korte tijd rode of blauwe munten in beeld laten verschijnen, en dit keer kun je ook door een gouden hoepel springen om vijanden tijdelijk een gouden kleurtje te geven. Wandelende kansen op nog meer munten.
Nou moet ik wel zeggen dat al die munten in het hoofdspel weinig meer zijn dan een veredelde scoreteller. Je krijgt voor elke honderd munten nog steeds een leven, maar aan levens had je toch al geen gebrek.
De werkelijke waarde van de munten, en misschien wel van dit hele Mario-spel, zit verscholen in een extra spelstand: de Coin Challenge.



(Door: **Picoras**)
Nieuw onderdeel op de Olympische Spelen van 2016: synchroonschijten



(Door: **Smakman**)
Wel streetpass, niet waterpas.

"De Coin Challenge-stand redt deze Mario."

Muntenscore

De Coin Challenge biedt toegang tot verschillende packs met steeds drie willekeurig gekozen levels. Het Mushroom Pack bevat bijvoorbeeld een level uit wereld 1, eentje uit wereld 2 en een level uit een geheime wereld. Die drie levels moet je achter elkaar, met een enkel leven en onder hoge tijdsdruk voltooien. Spring je halverwege het derde level met je moeizaam vergaarde muntenscore per ongeluk in een gat? Pech gehad, je kan weer helemaal opnieuw beginnen. Kun je meteen proberen onderweg nóg meer munten mee te pikken.
Alles draait om de muntenscore aan het eind van het derde level. Die wordt opgeslagen en kan via StreetPass worden uitgewisseld. Kan iemand jouw



record in diezelfde drie levels breken?
Opeens ben je niet meer voor de lol maar voor de score op muntenjacht, waarbij elke munt telt, en je ene leventje weer écht van levensbelang wordt.
Dat geldt ook voor je sprong in de vlaggenmast aan het eind van elk level: raak je de top dan wordt je muntenscore voor het hele level verdubbeld. Dus bereid je voor op ultieme frustratie als je er nét onder springt.

Een miljoen

De Coin Challenge-stand redt deze Mario. Hij maakt het spelen van Mario ouderwets spannend en uitdagend. Hij moedigt aan de meesterlijk ontworpen levels vaker dan eens te doorlopen en al hun gouden geheimen bloot te leggen. Zo'n serie van drie levels is perfect geschikt voor een spelsessie van vijf minuten, en dus voor een handheldsysteem.
Het mooie is ook dat elke spelsessie bijdraagt aan een groter geheel: je totale muntenscore, die rechts onder in beeld steeds hoger oploopt. Elke keer dat je een muntje pakt, in welke spelstand dan ook, loopt de meter verder op. Hij staat bij mij inmiddels op 43.292. Zal er wat gebeuren als ik de grens van 50.000 doorbreek? Wie weet. Nintendo belooft dat er in elk geval iets bijzonders gebeurt als je het ultieme doel van New Super Mario Bros. 2 hebt bereikt: een score van 1.000.000 munten.
En zo krijgt deze Mario-platformer dan toch nog de maanden speelduur die hem z'n munten waard maakt.



(Door: **bartielol**)
Altijd handig zo'n staart aan je als je naar de wc gaat.

SCORE 81

Het hoofdspel is ouderwets leuk maar ook te kort, makkelijk en voorspelbaar. Het spel wordt gered door de Coin Challenge die voor échte uitdaging en replay value zorgt en perfect geschikt is voor een handheld als de 3DS.

JURJEN



Na een dag spelen heb je de prinses gered, de Coin Challenge houdt je daarna nog maanden bezig.

5-100 UREN



BASICS

PLATFORMER
NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

KINGDOM HEARTS 3D

DREAM DROP DISTANCE





Er was een tijd dat Jeroen de Kingdom Hearts-games verslond, maar dat is alweer heel wat jaartjes geleden. De lange heeft de serie een beetje uit het oog verloren. Uit het oog, uit het hart?

Ooit draaide mijn PS2 overuren met de discs van Kingdom Hearts, want Square Enix bracht de zoetsappige Disney-werelden in mijn ogen op fenomenale wijze tot leven.
Maar tijden veranderen en de meest recente KH-avonturen wisten nergens het niveau van de allereerste games te bereiken. En dus werd ik eigenlijk niet koud of warm toen er een nieuw Kingdom Hearts-spel op mijn bureautje werd gedropt.

Betoverd

Al snel na het zien van de eerste beelden van dit 3D-avontuur met de meest verschrikkelijke subtitel ooit, begon het toch een beetje te kriebelen. Al hield ik er tegelijkertijd rekening mee dat ik opnieuw teleurgesteld zou worden door slechte dialogen, matig uitgewerkte combat en andere tenenkrommende gameplay-elementen.
Maar stapje voor stapje wist de game mij weer een beetje de magie van vroeger te bezorgen.

weetje • weetje

De Spirits die je bijstaan tijdens de gevechten tegen de Dream Eaters kun je verzorgen door ze te knuffelen, eten te geven of spelletjes met ze te doen. Hierdoor zal de band met je beestje sterker worden en dat vertaalt zich weer in de mogelijkheid om met ze te linken voor krachtigere aanvallen.



Dit zal vast een Minniegame zijn...

> **"Een game die zich kan meten met de eerste Kingdom Hearts-avonturen."**

Vooral de graphics zijn van ouderwets niveau en dragen heel veel bij aan de sfeer van de game. De verschillende Disney-figuren lijken echt tot leven te komen, iets wat altijd al een sterk punt was van (de vroege delen uit) de Kingdom Hearts-serie.

Droomwereld

Ditmaal zitten Sora en Riku gevangen in een droomwereld die uit twee verschillende 'realiteiten' lijkt te bestaan. In feite speel je wisselend met Sora of Riku (dit heb je deels zelf in de hand) hetzelfde avontuur. De droomwereld waarin jij je bevindt, wordt bedreigd door Dream Eaters die je zult moeten verslaan om de droomwereld uit hun greep te bevrijden.
Tijdens je gevechten word je bijgestaan door zogenaamde Spirits, de vriendelijke versie van de Dream Eaters. Deze Spirits kun je zelf maken of (door speciale AR kaartjes te scannen) verdienen. Ze gaan geheel zelfstandig te werk en je hebt dan ook nauwelijks invloed op de manier waarop ze aanvallen. Wel kun je met ze linken, waardoor je aanvallen een stuk uitgebreider en krachtiger worden.

Flowmotion

Afgezien van deze nieuwe toevoeging is er ook iets veranderd aan je aanvalsrepertoire. Naast de normale, de speciale en de magische aanval kun je ditmaal ook gebruik maken van flowmotion, dat je activeert door tegen muren op te springen waarna je de tegenstanders snel en doeltreffend extra schade kunt toebrengen.
Helaas is de cameravoering in de game nog steeds kut met peren waardoor de vele gevechten nogal chaotisch aanvoelen. Button bashen lijkt nog steeds de meeste vruchten af te werpen en tactiek speelt in de aanvallen totaal geen rol.



Ik heb niks met dat hele Disney. Ik vond Disneyland net zoiets als Viagrapillen. Anderhalf uur wachten voor twee minuten lol.

Zure appel

Het blijft vreemd dat de zeer matige cameravoering en de chaotische combat nog steeds niet onderhanden zijn genomen, want het lijkt mij sterk dat Square Enix daar nooit op gewezen is.
Zeker nieuwkomers zullen door deze zure appel heen moeten bijten, willen ze kunnen genieten van dit verder alleraardigste avontuur.





Dit noemen ze in de game flowmotion. Dan noemen ze hoeren zeker flekswerkers.

SCORE 79

Kingdom Hearts 3D is eindelijk weer eens een game die zich kan meten met de eerste Kingdom Hearts-avonturen. Bereid je echter voor op een onlogisch verhaal en soms frustrerende cameravoering tijdens de vele gevechten.

JEROEN



Je zult je er rond de twintig uur mee kunnen vermaken, maar dan is het ook wel uit met de pret.

20 UREN



BASICS

- ACTIE ROLE PLAYING GAME
- SQUARE ENIX / NINTENDO
- 1 SPELER
- OUT NOW

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 Waar deed de naam Beenox Wouter aan denken?
- A) Een merk Cornflakes met bonensmaak
- B) Een goedkoop schoenenmerk van Scapino
- C) Iets waar Linda de Mol zich mee injecteert

2 Welke kwalijke reputatie hebben de Tsjechische makers van ArmA III?
- A) De technische afwerking van hun games is matig
- B) De meeste werknemers zijn 's ochtends al stomdronken
- C) Ze verkrachten alle vrouwelijke game-journalisten die hun studio bezoeken

3 Jan legt een wedje. Wat zet hij in?
- A) Z'n schoonmoeder
- B) Een afgekloven Assassin's Creed balpen
- C) Z'n linker teelbal

4 Waar moeten vampiers volgens Wouter niet op lijken?
- A) Peter Beense in een witte string
- B) Gerard Joling tijdens Roze Zaterdag
- C) Patricia Paay op een SM-avondje

5 Hoe omschrijft Jurjen Spelunky?
- A) Als een dronken zwerver
- B) Als een stinkende gamejournalist
- C) Als een listige klootzak

6 'Langzaam schuifelen ze kwijlend over de vloer'. Over wie heeft Samuel het?
- A) PU-redacteuren op maandagochtend
- B) Incontinente bejaarden
- C) Muzikanten van de Jostiband

DIT kun jij winnen!

view with layar

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres te vermelden.

Alle antwoorden goed? Maak kans op een van de beste headsets van dit moment:





De Tritton/Mad Catz 7.1 3D surround sound, ter waarde van 179 euro!
Geschikt voor PS3 en Xbox 360.

+ Blauw oplichtende skull

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door JJ, Jan en Wouter.

1 TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

PS3 | XBOX 360

Het is rood en heeft vier wielen? Nee, geen brandweerwagen. Een Ferrari natuurlijk, stelletje cultuurbarbaren! JJ speelde een game die helemaal is gebouwd rond de Italiaanse furie op wielen.

Er is natuurlijk maar één automerk waar je een game omheen kunt bouwen en dat is Ferrari. Alleen dit Italiaanse merk heeft de wagens, de historie én de glorieuze race-overwinningen om een eigen spel te rechtvaardigen!
Test Drive Ferrari Racing Legends heeft helaas één groot probleem: het is niet de Ferrari onder de racegames geworden, maar een Volvo.
TDFRL is degelijk, met tientallen races verspreid over drie tijdperken en een prima multiplayer en Time Trial, maar de game blinkt nergens uit.
Het racen is okay (hoewel sommige races bizar pittig zijn in easy), de graphics zijn matig, de actie leukieleuk en de manier waarop het opgediend wordt van het niveau wat je ma je elke avond op tafel zet.
De gewone racefans raad ik daarom betere racegames aan zoals GT 5 en Forza Motorsport 4. Zitten ook Ferrari's in...

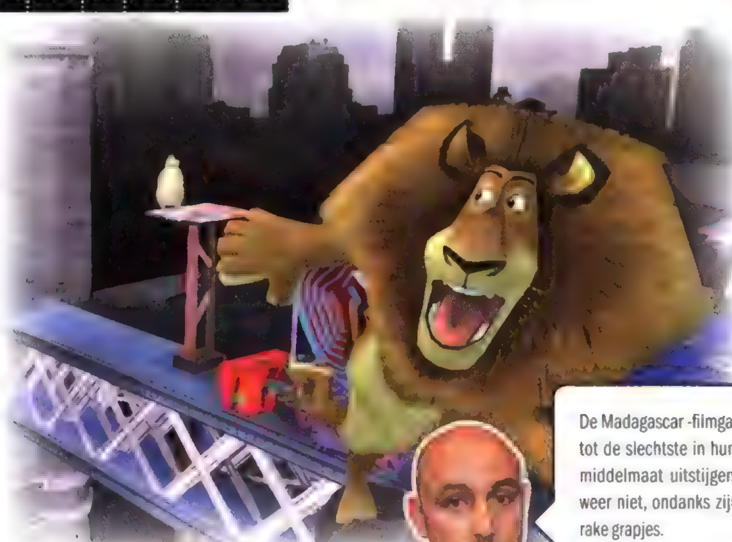
JJ | SCORE 69

Test Drive Ferrari Racing Legends is een gemiste kans. Geen slechte game, maar niet de grandeur die bij dit machtige merk hoort. Alleen aan te raden voor de echte Ferrari-freaks.



MADAGASCAR 3: EUROPE'S MOST WANTED 2

PC | 3DS | DS | PS3 | XBOX 360



Madagascar 3 is een grappige film en ook om deze licentiegame kon Jan regelmatig glimlachen. Tegelijkertijd is dit de zoveelste verzameling mini games gebaseerd op een animatiefilm.

Op de graphics van Madagascar 3: Europe's Most Wanted valt weinig af te dingen. De kleuren van de omgevingen, de animaties van Alex de leeuw, Gloria het nijlpaard, Marty de zebra en Melman de giraffe, alsook die van de andere dieren... ze lijken, bewegen en klinken (ondanks dat het niet de originele stemacteurs zijn) als twee druppels water.
De gameplay lijkt in eerste instantie ook iets meer te bieden dan de onvermijdelijke minigames, want tussen de levels door (waarbij je verschillende steden aandoet) verandert het spel in een exploratie platformgame.
Jammer dat de beesten hier zo traag reageren als met Pritt Stift ingesmeerde schilpadden zonder poten; iets dat bij de minigames helemaal niet het geval is. Maar misschien dat de jongere gamertjes, voor wie deze game vooral bedoeld is, dat als extra spannend ervaren?

De Madagascar -filmgames behoren zeker niet tot de slechtste in hun soort, maar boven de middelmaat uitstijgen doet ook deze game weer niet, ondanks zijn prachtige kleuren en rake grapjes.

SCORE 60 | JAN

PS3 XBOX 360

RISEN 2: DARK WATERS 3

Een paar nummers geleden bespraken we de PC-versie van deze Piraten-RPG. Nu Risen 2 ook op console uit is, deed Jan nog eenmaal een ooglapje voor en gooide de trossen los.

Ook de console-versie van Risen 2 is grafisch niet briljant, kent een verre van memorabele cast en komt moeizaam op gang. Pluspunten zijn de veelzijdigheid aan missies, een knappe opbouw, een diep combatsysteem en verrassende wendingen.
Anders gezegd. Risen 2: Dark Waters is gewoon een leuke en onderhoudende (actie) RPG die een beetje doet denken aan Fable en met zijn piratenthema behoorlijk fris aanvoelt.
Grafisch moet deze versie buigen voor zijn PC-broer (en die was al niet de allermooiste) maar echt storend vond ik dat niet. Dat gold eerder voor de ietwat klungelige overzetting van de menu's waardoor je met je neus op je tv moet zitten om die lelijke lettertjes te lezen.
Leuke bonus voor de consolegamers: de Air Temple DLC zit er gratis en voor niets bij. En gratis, daar houden piraten als ik van, har-har.

Na de epiek van Mass Effect en Skyrim voelt Risen 2, ondanks zijn klungeligheid qua animaties van personages, best sympathiek aan. Zeker als je van RPG's en piratenfilms houdt.

SCORE 70

JAN

PC PS3/XBOX 360 VOLGEN

4 QUANTUM CONUNDRUM

HOOGSTE SCORE

Op het eerste gezicht dacht Wouter dat Quantum Conundrum een first-person puzzelgame voor kinderen was. Op het tweede gezicht leek het 'm breintraining met een vrolijk thema voor mensen als Stephen Hawking en Einstein.

Kim Swift, de dame achter Portal, vertrok bij Valve om Quantum Conundrum te maken... en daarmee onze hersenen nog harder te laten kraken! Je hebt in deze game namelijk de beschikking over vier dimensies die allemaal op een andere wijze fucken met de realiteit.
Een maakt alles zwaarder, van eentje worden objecten fluffy en licht, dan is er nog een dimensie die de tijd heel langzaam laat lopen en de laatste gooit de zwaartekracht ondersteboven.
Deze vier gegevens worden op de meest fantasievolle, verrassende manieren met elkaar gecombineerd in puzzels die van simpel al veel te snel naar hersenpijnigend gaan, om vervolgens helaas te blijven haken bij routineus en weinig memorabel. Bovendien wordt er nogal scheutig gedaan met platformelementen die af en toe tandenknarsend frustrerend kunnen worden, zodat de lol uiteindelijk niet helemaal van Portal 2-niveau is.

SCORE 73

Quantum Conundrum voel te veel als het slimme zoontje van Portal, die te hard z'n best doet om net zo bijdehand, volwassen en cool te zijn als z'n vader...maar lichtelijk faalt. Toch een leuk ventje, hoor! Daar niet van...

WOUTER

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

view with layar

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

BABEL RISING 3D

SCORE ★★★★★ (2 van 5)





€ 3,99 ANDROID € 2,39 IOS

1 SPELER

De toren van Babel is nooit afgemaakt en nu weten we waarom: door dit spelletje! Het is namelijk niet de bedoeling om de toren te voltooien, maar om de werklui die er mee bezig zijn, te vernietigen met goddelijke krachten.

De kereltjes zwoegen over het scherm met allerhande bouwmateriaal terwijl jij ze bekogelt met rotsblokken, vuurballen en aardbevingen.

Deze krachten kun je niet ongelimiteerd inzetten want ze zullen zo nu en dan even opgeladen moeten worden. Dat doe je bijvoorbeeld door een voltreffer te scoren, zoals door het omlaag rollen van een grote ronde steen waarmee je alles verplettert. Leuk? Ja, ongeveer vijf minuten.

iOS / ANDROID

SUPER MONKEY BALL 2: SAKURA EDITION

SCORE ★★★★★ (3 van 5)





€ 2,99

1 SPELER

In Monkey Ball moet je aapjes die in een bal zitten over platformen naar het doel rollen. In deze versie doe je dat door je telefoon te kantelen. Dus hoe langer je 'm naar voren kantelt, hoe harder je aap door de levels rolt.

De levels zitten echter vol smalle doorgangen, hellingen en gaten waardoor het niet alleen op snelheid maar ook op precisie aankomt.

Naast de normale levels kun je ook nog eens aan de slag met drie verschillende minigames waarin je al zwevend je aapje op de bullseye moet laten landen, maar je kunt ook golfen of bijvoorbeeld een potje bowlen.

WINDOWS PHONE

FINAL FANTASY III

SCORE ★★★★★ (4 van 5)





€ 12,99

1 SPELER

Deze remake van de Snes-titel Final Fantasy III verscheen oorspronkelijk voor de DS om niet veel later de overstap te maken naar Apple's iOS apparaten. Nu kan dan eindelijk ook de Android-gebruiker genieten van dit toffe avontuur, compleet met opgepoetste graphics die helemaal van deze tijd zijn.

Semi 3D-beelden, heerlijke gameplay en een meeslepend rollenspel zorgen voor heel wat aangename uurtjes. Bovendien is dit natuurlijk een stukje gamegeschiedenis dat je eigenlijk niet mag missen. Deeltje III heeft immers een meer dan behoorlijke stempel gedrukt op een van de bekendste videogameseries aller tijden.

iOS / ANDROID

MUTANT MUDDS

SCORE



€ 9,-

① SPELER

Mutant Mudds lijkt op het eerste gezicht een alledaags Mega Man-achtig spel, maar geeft al snel zijn extra dimensie bloot. Je kunt namelijk niet alleen naar links en rechts springen, schieten en zweven, maar ook naar de achtergrond en voorgrond springen om daar verder te bewegen.
Dankzij het 3D-effect ziet dat er cool uit, en het voegt in latere levels ook wel iets aan het spel toe, omdat je dan wat ruimte krijgt om je route door die verschillende lagen uit te stippelen.
Het is trouwens verdomd moeilijk om die latere levels te bereiken, maar dat moet ook, bij een Mega Man-achtig spel.

3DS

CTHULHU SAVES THE WORLD

SCORE



€ 1,59

① SPELER

Cthulhu is een monstergod uit de tamelijk gestoorde schrijfsels van H.P. Lovecraft. Je zou zo'n monster met tentakels uit z'n snuit als vijand verwachten, maar zoals de titel al aangeeft, is Chtulhu in deze RPG juist de held van het verhaal.
Dankzij deze en andere speelse omkeringen kun je Cthulhu Saves The World zien als een parodie op de traditionele Japanse RPG, maar het is stiekem ook gewoon een verdomd goede traditionele Japanse RPG. PC- en Xbox-spelers wisten dat al, en de overzetting naar de mobiles is prima gedaan, al is het even wennen voordat je Cthulhu met je wijsvinger vlot door de grotten loodst.

ANDROID

NIHILUMBRA

SCORE



€ 2,39

① SPELER

Deze indieplatformpuzzelaar heeft, zoals het hoort bij een indieplatformpuzzelaar, een unieke twist. Je kunt namelijk gekleurde strepen over platformen trekken om hun eigenschappen te veranderen.
Met blauwe lijnen worden het ijsbanen waar je overheen kunt glijden voor extra snelheid, met groene strepen worden het trampolines, met bruin maak je ze kleverig.
Het aardige is dat je de kleuren ook tegen vijanden kunt gebruiken; je laat bijvoorbeeld een monster in een gat glijden of stuitert zijn kogels terug naar hem.
Kunstig vormgegeven en sfeervol ondersteund door stemmige muziek is dit een mooi spel voor de fijnproevende platformpuzzelfan.

iOS

view with layar

MARVEL PINBALL 3D

SCORE



€ 7,-

① SPELER

Als fans van flipperen en superhelden zijn we natuurlijk blij met de kasten van Iron Man, Fantastic Four en Captain America. En, vooruit, ook wel met die van Blade.
De vier kasten in deze verzameling zijn in elk geval cool en gevarieerd, met interessante uitdagingen en missies.
Wel jammer dat op het kleine bovenste schermpje van de 3DS de actie moeilijk is te volgen.
Is dit een cheap-ass actie om je een 3DS XL te verkopen? Of is de actie niet over beide schermen uitgesmeerd om het 3D-effect te bewaren? Waarschijnlijk dat laatste. Maar we zijn in elk geval géén fan van zulke compromissen.

3DS

PU 226 LIGT OP 14 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- KARTEN EN ZELF TRACKS BOUWEN, DAT IS NATUURLIJK IETS VOOR ONZE KNUTSELAAR JEROEN.
- JURJEN, JE TICKETS VOOR PRETPARK NINTENDO LAND ZIJN BINNEN HOOR. VEEL PLEZIER.
- CONNOR IS EINDELIJK IN THA HOUSE! JAN LOOPT ZICH AL MAANDEN WARM.
- WAT ZIJN DE LAATSTE TRENDS IN GAMELAND? ONZE NIEUWSTE AANWINST ALEJANDRO DEL JOTO LAAT ZIJN ROZE LICHTJE SCHIJNEN.
- JONGENS, HEBBEN WE NOG IETS OVERGEHOUDEN AAN DE GAMESCOM? BEHALVE EEN PAAR EXTRA KILO DANKZIJ DE VETTE BRATWURSTEN?
- WARD, JIJ KOMT DE KOMENDE TIJD NIET ACHTER JE PC VANDAAN. GUILD WARS 2 IS BINNEN.
- BORDERLANDS 2 KOMT ER AAN EN JAN HEEFT ER GRENZENLOOS VERTROUWEN IN.
- JEROEN, WAT BEN JE LIEF MET JE TRANSFORMERTJES AAN HET SPELEN.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



LUL VAN DE MAAND JJ

Vanwege rugproblemen kan JJ niet lang vliegen waardoor hij de E3 miste. En omdat hij niet van Tokyo, nerveus geknipt lang haar en iele mannetjes in strakke broeken houdt, mijdt hij de Tokyo Game Show sowieso altijd. GamesCom was daarom zijn enige kans om een grote gamesbeurs te pakken dit jaar... En dan gaat die baklap op vakantie!

NAAM VAN DE MAAND

Wie bedenkt eigenlijk de naam van een game? En wat dachten ze bij Square Enix toen iemand met Theathrythm Final Fantasy aankwam? Die moet je niet door je opa met z'n kunstgebit laten uitspreken.



FRAMEDROP

De dertig leukste strips verzameld in een mooie app!
Download die shit voor slechts 0,79 Euro uit de appstore!

RAADSEL VAN DE MAAND

Voor het eerst sinds tijden staan er in een PU bijna evenveel verhalen over Wii U- en 3DS-games als teksten over games op andere consoles. Zou Jurjen deze maand soms gasthoofdredacteur zijn geweest?

CHICK VAN DE MAAND

Het was effe behelpen na die overload aan chicks in ons E3-nummer, maar Ada uit Resident Evil 6 is zeker geen winnares bij gebrek aan beter. De naam Ada geef je eerder aan een drachtige koe (over uiers gesproken...), maar verder is er niks mis met deze strakke chick. Ed als meester van de (flauwe) woordspelingen verzuchtte toen hij dit plaatje zag: 'Oh, als zij zich eens over m'n kruisboog...'



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



IK GA OP REIS EN IK NEEM MEE...

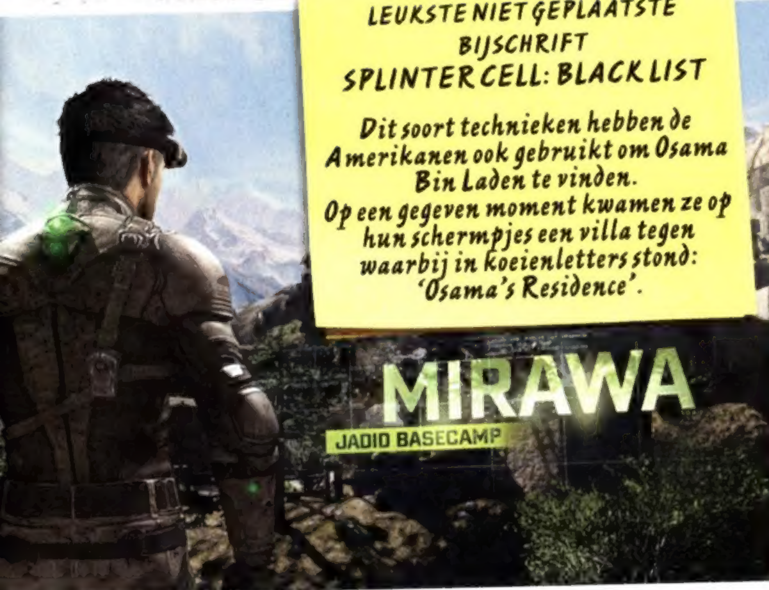
Workaholic Jan trakteerde zichzelf deze maand op een welverdiende (korte) vakantie en terwijl ie z'n koffer aan het pakken was, moest hij concluderen dat de tijd dat je aan een tandenborstel en een paar schone onderbroeken genoeg had, ver achter ons ligt.
Een moderne vakantieganger als Jan kan namelijk niet meer zonder:

- *Telefoon + oplader*
- *iPad + oplader*
- *Macbook Air + oplader*
- *3DS + oplader*
- *PS Vita + oplader*
- *Fototoestel + oplader*
- *Handycam + oplader*

"Ik heb niet eens plek meer om schone onderbroeken mee te nemen", verzuchtte Jan!

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

14% Spelunky???
9% Ervaren dat de game van de Amazing Spider-Man niet zo Amazing is.
7% Flink onderling bakkeleien of het 'Ouya' of 'Ounee' wordt.
12% De tien pagina grote preview van GTA V op basis van twee screenshots niet op tijd af krijgen. Hé, het zijn wel twéé screenshots, hè?
6% Zin hebben in een extreem scary Resident Evil 6. De laatste keer dat we echt goed schrokken bij een spel was toen we Error 37 te zien kregen bij Diablo III.
18% Door deze zomer even niet blij worden van de prachtig veranderende weersomstandigheden in F1 2012. Hoewel, zoveel veranderde er niet aan ons weer...
16% Dankzij de preview van Jurjen weten dat P-100 dus geen parkeerplaats op Schiphol is.
17% Lachen om JJ die voor het eerste sinds zes jaar een PC-game opstart en meteen een Error 37 krijgt.
11% Niet begrijpen waarom iemand zijn game Quantum Conondrum noemt. Zelfs WordFeud accepteert deze woorden niet.



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
SPLINTER CELL: BLACKLIST

Dit soort technieken hebben de Amerikanen ook gebruikt om Osama Bin Laden te vinden. Op een gegeven moment kwamen ze op hun schermpjes een villa tegen waarbij in koeienletters stond: 'Osama's Residence'.



WIN WIN WIN

Als je fan bent, heb je waarschijnlijk de Spider-Man film al in de bioscoop gezien en Wouters epistel over de nieuwe Spider-Man game verslonden. En dan is het toch tof dat wij in samenwerking met dirtees.nl een vijftal Amazing Spider-Man shirts weg mogen geven? Wat je daar voor moet doen? Nou, geef gewoon effe antwoord op de volgende easy vraag:
Welke vijand maakt Spidey het leven zuur in The Amazing Spider-Man film?
Stuur je antwoord op een briefkaart naar:
Power Unlimited, O.v.v. Spidey, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem
Of stuur een mailtje naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl, met als onderwerp Spidey.
Vergeet in dat geval ook niet je adresgegevens te vermelden.

5 REDENEN
WWAAROM GAMESCOM LEUKER IS DAN DE E3

1. BRATWURSTEN!!!!
2. IN DE TREIN OF AUTO HEB JE GEEN PASPOORT NODIG, DUS JE KUNT 'M WEER EENS MET EEN GERUST HART VERGETEN.
3. WAT IS ER LEUKER DAN KIJKEN HOE 50.000 ZWETENDE DUITSERS ACHT UUR MOETEN WACHTEN OM VIJF MINUTEN TE KUNNEN SPELEN, TERWIJL WIJ ZO DOOR DE VIP-INGANG NAAR BINNEN KUNNEN.
4. ALS ZE WEER GEEN NEXT-GENS TONEN, ZIJN WE TENMINSTE BINNEN TWEE UUR THUIS.
5. DUITSERS ZIJN NOG LELIJKER DAN WIJ, DUS WIE WEET MAKEN WE EEN KEER KANS BIJ DE STAND-MADEL.



5 REDENEN
VIJF REDENEN WAAROM DE E3 LEUKER IS DAN GAMESCOM

1. DUITSERS, DO WE NEED TO SAY MORE...
2. IN LA HEB JE DE JETLAG ALS SMOES OM JE STUKJES TE LAAT IN TE KUNNEN LEVEREN.
3. EINDELIJK EEN WEEK GEEN GEZEIK VAN HET THUISFRONT. DOOR HET TIJDSVERSCHIL SLAPEN ZIJ ALS JIJ OP BENT EN ALS JIJ GAAT SLAPEN, PLEUR JE GEWOON JE MOBIEL UIT.
4. IN CALIFORNIË SCHIJNT DE ZON, IN WEST-EUROPA NOOIT MEER.
5. DE CHICKS IN LA HEBBEN NET ALS DIE FRAUEN IN KEULEN DIKKE TIETEN, ALLEEN HANGEN ZE IN LA NIET.

FRAMEDROP

JORDI PETERS

















